Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

03/19 · Ausgabe 263 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSS AGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 03

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MORTAL KOMBAT 11

Wir haben das Splatter-Spektakel erstmals gespielt!

WARGROOVE

Im Test: Indie-Taktik-Juwel, das auf den Spuren von Advance Wars wandelt

XL-SPECIAL

NINTENDOS SPIELSPASSGARANTIE

Lest in unserer großen Titelstory, wie es Nintendo gelingt, seit über 30 Jahren konsequent hochwertige und vor allem unglaublich spaßige Spiele zu entwickeln.

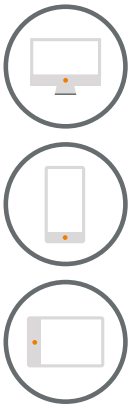
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Kürzlich hat Nintendo wie gewohnt in einem Geschäftsbericht die Quartalszahlen für den Zeitraum zwischen Oktober und Dezember 2018 veröffentlicht und diese geben reichlich Grund zur Freude. Nicht nur verkauft sich die Switch weiterhin phänomenal gut, auch Nintendos Spiele gehen zu vielen Millionen über die Ladentheken. *Super Smash Bros. Ultimate* hat gar einen neuen Rekord als das am schnellsten verkaufte Nintendo-Konsolenspiel aller Zeiten aufgestellt. Dieser Erfolg ist freilich zu einem gewissen Teil dem Hybrid-Konzept der Switch zuzuschreiben, das von den Spielern weltweit super aufgenommen wird. Wir sind uns sicher, dass Nintendo vor allem aus zwei Gründen immer wieder so große Erfolge mit seinen selbst entwickelten Spielen erzielt: weil die virtuellen Abenteuer des Mario-Konzerns seit Jahrzehnten hohe Qualität und enormen Spielspaß bieten. Doch wie schafft es Nintendo eigentlich so zuverlässig, das zu gewährleisten? Dieser Frage gehen wir diesmal in unserer umfangreichen Titelstory zu Nintendo Spielspaßgarantie nach und klären dabei gleich, wie stark sich Nintendo in vieler Hinsicht von anderen Spieleherstellern unterscheidet.

Dass Nintendo trotzdem nicht immer alle Fan-Wünsche zufriedenstellt, wissen vor allem Liebhaber von länger vernachlässigten Nintendo-Reihen wie *F-Zero, Wave Race* oder *Advance Wars*. Für Letztere gibt es jedoch gute Neuigkeiten, denn wenn Nintendo nicht liefern kann, springen manchmal Indie-Entwickler ein. In diesem Fall sind es die Männer und Frauen von Chucklefish, die mit dem Rundentaktik-Schmankerl *Wargroove* das Herz von *Advance Wars*-Fans höherschlagen lassen. Wieso das so ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Wenn ihr zu der Gruppe an Spielern zählt, die ihren 3DS noch nicht abgeschrieben hat, birgt diese Ausgabe gleich zwei Highlights für euch: Tests zu *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise* und *Etrian Odyssey Nexus* sowie ausführliche Spielhilfen zum zuletzt genannten Dungeon-Crawler von Atlus.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 03/2019

Überraschung des Monats
Lange haben wir auf ein Update zu *Metroid Prime 4* gewartet und Ende Januar lieferte Nintendo auch endlich eines. Allerdings nur, um den wartenden Fans klarzumachen, dass man die Entwicklung von Samus' neuem Abenteuer komplett von vorne begonnen hat – was für ein Schock! Selbstverständlich war der Neustart ein heiß diskutiertes Thema in der Redaktion. Was Lukas und Johannes darüber denken, erfahrt ihr in unserer Kolumne am Heftende.

Alte Bekannte
Anscheinend sind aktuell Wiederkehrerwochen. Schließlich haben in dieser Ausgabe gleich drei Spieleneuauflagen ihren Weg in unser Teststudio gefunden. Nur ein Zufall? Wer weiß!

HEFTINHALT 03/2019

SPECIAL | NINTENDOS SPIELSPASSGARANTIE

LUKAS

Wenn es um spaßige Spiele geht, ist Nintendo seit Jahrzehnten eine Bank. Wir erörtern, wie Nintendo das immer wieder hinbekommt.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Termine 26

Switch

Mortal Kombat 11 18
The Lego Movie 2 Videogame 24
Trials Rising 22

TEST

Team & Meinungsmache 30
Topspiele 50

Switch

Double Cross (eShop) 42
My Memory of Us (eShop) 59
Octahedron (eShop) 58
Onimusha: Warlords (eShop) 44
Tales of Vesperia: Definitive Edition 40
Travis Strikes Again: No More Heroes 32
Wargroove (eShop) 36

3DS

Etrian Odyssey Nexus 48
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise 46

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendos Spielspaßgarantie 12
Super Smash Bros. – Son Goku muss draußen bleiben! (Kolumne) 28

ONLINE

Nintendo eShop 58

RETRO

Kirby's Dream Land 60
N-ZONE Zeitreise 62

SERVICE

Etrian Odyssey Nexus – Allgemeine Tipps 74
Etrian Odyssey Nexus – Klassenguide
- Hero 76
- Survivalist 77
- Ronin 77
- Highlander 78
- Gunner 78
- Ninja 79
- Zodiac 79
- Imperial 80
- Pugilist 80
- Shogun 81
- Landsknecht 81
- Nightseeker 82
- Protector 82
- Medic 83
- War Magus 83
- Sovereign 84
- Farmer 84
- Arcanist 85
- Harbinger 85

Pokémon: Let's Go! Komplettlösung – Teil 2 64

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

18

VORSCHAU | MORTAL KOMBAT 11

JOHANNES
Nach langer Pause erscheint nun wieder ein *Mortal Kombat* für eine Nintendo-Konsole. Wir haben den elften Teil bereits gespielt!

36

TEST | WARGROOVE

KATHARINA
Fans von *Advance Wars* aufgepasst: Dieses Indie-Strategiespiel schlägt in die gleiche Kerbe wie die Nintendo-Reihe.

48 & 74

TEST & SERVICE | ETRIAN ODYSSEY NEXUS

VIKTOR
In unserem Test erfahrt ihr, wie gut das neueste *Etrian Odyssey* für 3DS ist, und obendrein geben wir euch nützliche Tipps an die Hand.

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/19 Spielspaß: 85% Mario ist diesen Monat gleich stolze sechs Mal in den Chart vertreten – Mamma Mia!
2		**SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** Entwickler: Bandai Nam./Sora Ltd. Test in: N-ZONE 01/19 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
3		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Test in: N-ZONE 11/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 83%
4		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
5		**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!** Entwickler: Game Freak Test in: N-ZONE 12/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 79%
6		**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88%
7		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
8		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94%
9		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Test in: N-ZONE 06/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90%
10		**MARIO TENNIS ACES** Entwickler: Camelot Test in: N-ZONE 08/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 83%

3DS

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86% *Animal Crossing* bleibt trotz Neuveröffentlichungen vorn.
2		**ETRIAN ODYSSEY NEXUS** Entwickler: Atlus Test in: N-ZONE 03/19 Hersteller: Koch Media Spielspaß: 83%
3		**POKÉMON SONN & MOND** Entwickler: Game Freak Test in: N-ZONE 01/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90%
4		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91%
5		**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D** Entwickler: Retro Studios/ M. G. Test in: N-ZONE 06/13 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 86%
6		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo/Retro St. Test in: N-ZONE 01/12 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94%
7		**LUIGI'S MANSION** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85%
8		**FIRE EMBLEM ECHOES** Entwickler: Intelligent Systems Test in: N-ZONE 06/17 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88%
9		**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER + BOWSER JR.S R.** Entwickler: Alpha Dream/Arzest Test in: N-ZONE 03/19 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88%
10		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85%

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUES ZU METROID PRIME 4

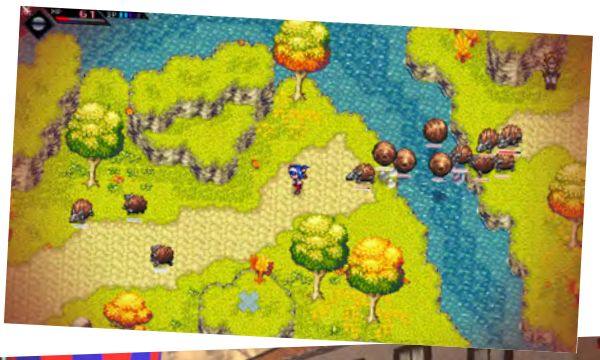
Switch Aufgrund von Qualitätsproblemen wurde die Entwicklung des neuesten Abenteuers mit Samus Aran ganz neu begonnen.

Nicht allzu erfreuliche Neuigkeiten hatte Nintendo vor Kurzem zum Stand der Entwicklung von *Metroid Prime 4* für die Switch zu verkünden. In einem in mehreren Sprachen veröffentlichten Video wendet sich Nintendos Senior Managing Executive Officer Shinya Takahashi mit der Info an die wartenden Fans, dass die Entwicklung des Sci-Fi-Abenteuers neu gestartet wurde, da Nintendo nicht mit der Qualität des Spiels zufrieden war. Die nun erneut aufgenommene Arbeit an *Metroid Prime 4* wurde in die Hände des texanischen Entwicklers Retro Studios gegeben, der bereits für die ersten drei *Metroid Prime*-Spiele verantwortlich zeichnet. Die Veröffentlichung für die Nintendo Switch ist damit erst in einigen Jahren zu erwarten.

INDIE-HITS FÜR SWITCH

Switch Nintendo stellt Indie-Highlights für die Switch vor.

Seit einigen Jahren präsentiert Nintendo nicht nur seine eigenen Spiele in Formaten wie den Nintendo-Direct-Videos, sondern stellt regelmäßig auch die Werke von Indie-Entwicklern in den Fokus, die für Nintendo-Plattformen erscheinen. Kürzlich veröffentlichte Big N ein neues Video, in dem es um eine Auswahl an interessanten Indie-Titeln geht, die dieses Jahr für die Switch erscheinen. Gleich vier der Spiele erschienen zeitgleich mit dem Video oder kurz darauf, nämlich *Goat Simulator: The Goaty*, *Unruly Heroes*, *When Ski Lifts Go Wrong* sowie *Wargroove*. „Demächst" wird *Forager* veröffentlicht, im Sommer folgen *Double Kick Heroes* und irgendwann 2019, bisher ohne genaueres Zeitfenster, außerdem *SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech*, *Inmost* und *Cross Code*.



NEUE QUARTALSZAHLEN

Biz Zum wiederholten Male liefert Nintendo sehr zufriedenstellende Zahlen ab.

Alle drei Monate präsentiert Nintendo im Rahmen der Quartalszahlen allerlei interessante Daten und Fakten zum Unternehmen, so auch wieder geschehen Ende Januar 2019. Und wir berichten dreimonatig darüber. Erneut konnte Big N auf ein sehr erfolgreiches Quartal zurückblicken, eine Prognose für das aktuelle Fiskaljahr mussten sie allerdings zurückschrauben. Der Nettoumsatz im aktuellen Geschäftsjahr belief sich vom 01. April bis 31. Dezember 2018 auf 997,29 Mrd. Yen (7,98 Mrd. Euro), im Vorjahresvergleich ein Plus von 16,4 %. Das Betriebsergebnis im gleichen Zeitraum steht bei 220,02 Mrd. Yen (1,76 Mrd. Euro), hier beträgt das Plus zum Vorjahr 40,6 %.

Die treibende Kraft der Geschäfte ist weiterhin die Switch. Sie wurde zwischen 01. April und 31. Dezember 2018 global 14,49 Mio. Mal ausgeliefert, insgesamt kommt die Konsole seit Release somit auf 32,27 Mio. Stück. Das ist bereits deutlich höher als die lebenslangen Gamecube-Absätze und kratzt an den gesamten N64-Zahlen. Die Software-Verkäufe für die Hybridkonsole belaufen sich im bisherigen Fiskaljahr auf insgesamt 94,64 Mio. weltweit, seit Release der Konsole damit auf 163,61 Mio. Die Top-Ten der bestverkauften Switch-Spiele sieht nun folgendermaßen aus: *Mario Kart 8 Deluxe* (15,02 Mio.), *Super Mario Odyssey* (13,76 Mio.), *Super Smash Bros. Ultimate* (12,08 Mio.), *Zelda: Breath of the Wild* (11,68 Mio.), *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!* (10 Mio.), *Splatoon 2* (8,27 Mio.), *Super Mario Party* (5,3 Mio.), *1-2-Switch* (2,86 Mio.), *Mario Tennis Aces* (2,53 Mio.) und *Kirby Star Allies* (2,42 Mio.). Die Verkaufsprognose der Switch wurde für das bis 31. März 2019 laufende Geschäftsjahr von 20 auf 17 Mio. Einheiten herabgesetzt, bei den Software-Absätzen von 100 auf 110 Mio. Spiele erhöht, die finanzielle Prognose vom September wurde nicht angepasst.

Auch der 3DS ging noch über die Ladentheke, weltweit von 01. April bis 31. Dezember 2018 nämlich immerhin 2,31 Mio. Mal, wobei hier der New 2DS XL mit 1,3 Mio. Einheiten das dominante 3DS-Modell darstellt. Seit Release 2011 wurde die Konsole somit global bereits 74,84 Mio. Mal verkauft. Das Mobilspielgeschäft spülte 33,3 Mrd. Yen (270 Mio. Euro) in die Kassen von Nintendo, ein Plus zum Vorjahr von 14,7 %. *Mario Kart Tour* wurde auf den Sommer 2019 verschoben, neu angekündigt hat Big N das Mobile-Game *Dr. Mario World* für den Release im Frühsommer des aktuellen Jahres. NES Mini sowie SNES Mini verkauften sich zusammen im aktuellen Fiskaljahr bisher 5,83 Mio. Mal, die Einnahmen aus den digitalen Spieleverkäufen für Switch und 3DS summieren sich auf 84,2 Mrd. Yen (670 Mio. Euro), was einem deutlichen Plus von 95,1 % im Vorjahresvergleich entspricht. Im Rahmen der Präsentation der Quartalszahlen erwähnte Nintendo außerdem ein bisher unangekündigtes Switch-Spiel, über das sich die Fans laut Big Ns Aussage sehr freuen würden, wenn sie schon davon wüssten.

NOCH MEHR POKÉMON-REALFILME?

Pokémon Angeblich befinden sich bereits drei weitere Filme in Planung oder Arbeit.

Der erste Pokémon-Realfilm (mit computeranimierten Taschenmonstern) ist noch nicht einmal im Kino angelaufen (*Meisterdetektiv Pikachu* startet in den deutschen Kinos am 10. Mai 2019), da brodelt bereits die Gerüchteküche bezüglich weiterer Pokémon-Realfilme. So arbeitet Legendary, das Produktionsteam von *Meisterdetektiv Pikachu*, angeblich bereits an einem zweiten Teil des Detektivabenteuers. Außerdem sollen zwei weitere Taschenmonsterfilme in realistischer Optik in Planung sein, einmal mit Mewtu im Mittelpunkt und ein weiteres Mal mit der Geschichte der ersten Pokémon-Editionen *Rot und Blau*. Bisher haben sich die Verantwortlichen zu keinem der Gerüchte offiziell geäußert.

SNES-GAMES AUF DER SWITCH?

Switch Update-Daten deuten auf die Integration von SNES-Titeln hin.

Bereits im Vorfeld des kostenpflichtigen Online-Services der Switch versprach Nintendo vor einiger Zeit, irgendwann auch SNES-Spiele zum Teil des Angebots zu machen. Länger hat sich das Unternehmen nun schon nicht mehr dazu geäußert, allerdings haben findige Dataminer einige interessante Entdeckungen gemacht. In einem Update der NES-App fanden sie Hinweise auf weitere Plattformen neben dem NES, außerdem eine Liste von insgesamt 22 SNES-Titeln, die in Zukunft mutmaßlich Teil des kostenpflichtigen Angebots werden könnten. Darunter befinden sich solche Klassiker wie *Kirby's Dream Course*, *Star Fox*, *Super Mario All-Stars*, *Super Mario Kart*, *Super Mario World*, *Super Metroid*, *Yoshi's Island* sowie *Zelda: A Link to the Past*.

REDOUT FÜR SWITCH KOMMT

Switch Der Future-Racer befindet sich noch immer in Entwicklung für die Switch.

Das futuristische Rennspiel *Redout* ist bereits im September 2016 für Konkurrenzplattformen erschienen und fast ebenso lange für die Switch angekündigt. Zuletzt meldete sich das Entwicklerstudio 34BigThings im Juli 2018 auf Twitter zu Wort und beruhigte die wartenden Fans mit der Info, dass sich die Umsetzung weiterhin in Arbeit befände. Seitdem war es erneut sehr still geworden um *Redout*, sodass sich abermals die Bedenken unter den Fans häuften, dass die Switch-Version womöglich eingestellt worden wäre. Ende Januar meldete sich der Entwickler daher ein weiteres Mal auf Twitter zu Wort und zerstreute die Bedenken. „Ja, die Nintendo-Switch-Version ist immer noch in Arbeit!", heißt es dort sinngemäß ins Deutsche übersetzt.

N-ZONE-STECKBRIEF #42

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Kazooie

ERSTER AUFTRI TT:
Banjo-Kazooie (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Banjo-Kazooie (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kazooie verfügt über so viele besondere Eigenschaften und Fähigkeiten, dass deren Auflistung hier jeglichen Rahmen dieses Steckbriefs sprengen würde.

KURZBIOGRAFIE:
Kazooie ist eine Breemöwe mit rotem Federkleid und neben ihrem besten Freund Banjo Protagonistin im Nintendo-64-Klassiker *Banjo-Kazooie* vom legendären Entwicklerstudio Rare, ebenso wie in den Nachfolgern, unter anderem *Banjo-Tooie*. Genauso wie bei Banjo ist ihr Name an ein Musikinstrument angelehnt, nämlich das Kazoo. Im Gegensatz zu ihrem Wegbegleiter ist Kazooie sehr frech und vorlaut, äußerst gerne piesackt sie andere Figuren in den Spielen mit ihren bissigen Sprüchen. Kazooie verfügt über viele nützliche und kraftvolle Fähigkeiten wie Fliegen, Ei-Attacke, Turnschuhlauf und Supersprung, mit deren Hilfe das Duo aus Bär und Vogel in den Spielen antritt, die böse Hexe Gruntilda fertigzumachen.

TRIVIA:
Kazooie hat Cameoauftritte in gleich mehreren Spielen, namentlich *Conker's Bad Fur Day*, *Conker Live & Reloaded* und *Grabbed by the Ghoulies*. Zusammen mit Banjo ist sie sogar im Funracer *Sonic & Sega All Stars Racing* spielbar.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

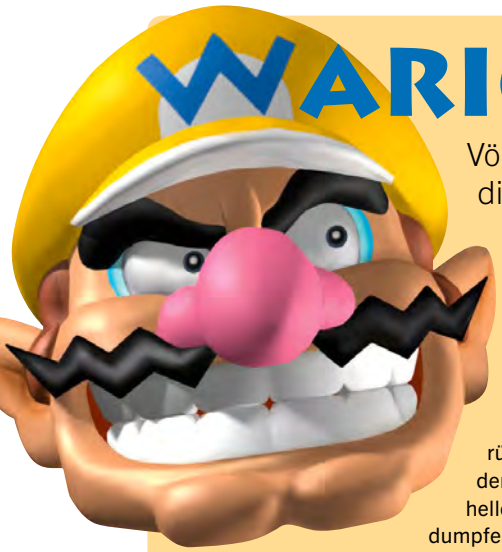
Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

ZAHLEN ZU POKÉMON-MOBILSPIELEN

Mobile Genaue Daten zu den fünf erfolgreichsten Pokémon-Mobile-Games.

Im Juni des letzten Jahres erschien das kostenlose *Pokémon Quest* für Mobilgeräte mit Android und iOS. Anlässlich des Meilensteins von 10 Mio. Downloads veröffentlichte die Marktforschungsgruppe Sensor Tower einige interessante Zahlen zu diesem und weiteren *Pokémon*-Mobilspielen. Die Top 5 nach Downloads sind demnach *Pokémon Go* (540 Mio. Downloads), *Pokémon Duel* (37,8 Mio. Downloads), *Pokémon Shuffle* (15,4 Mio. Downloads), *Pokémon: Karpador Jump* (14,5 Mio. Downloads) und eben das bereits erwähnte *Pokémon Quest* (10 Mio. Downloads). Gestaffelt nach der Höhe der Einnahmen ergibt sich folgende Reihenfolge bei der Top 5: *Pokémon Go* (2,27 Mrd. US-Dollar), *Pokémon Shuffle* (21,8 Mio. US-Dollar), *Pokémon Duel* (21,6 Mio. US-Dollar), *Pokémon Quest* (9,5 Mio. US-Dollar) und *Pokémon: Karpador Jump* (5,2 Mio. US-Dollar). Zu *Pokémon Quest* liegen noch genauere Infos vor. So stammen 3 Mio. US-Dollar der Einnahmen oder 32 % aus Japan. Die USA kommen auf 2,5 Mio. US-Dollar oder 26 Prozent. 2,2 der 10 Mio. Downloads wiederum stammen aus den USA, hier folgt Japan mit 1,6 von 10 Mio. Downloads auf Platz 2.

In den letzten Jahren sind einige *Pokémon*-Spiele für Mobilgeräte erschienen, mit einigem Erfolg.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1201: Schon gewusst? Drückt man den Touchscreen der Nintendo Switch, während man sich im Home-Menü der Konsole befindet, ertönt bei Berührung ein kleiner Ton. Mit der Fingerspitze hört man einen hellen Sound, während der Ton dumpfer und tiefer ist, wenn man mit mehr Fingerfläche den Bildschirm berührt, beispielsweise mit dem Daumen oder der halben Handfläche.

1202: Das „SP“ in Game Boy Advance SP hat eine ganz simple Bedeutung: Special.

1203: Der Pro Controller der Switch hält eine versteckte Botschaft an alle Spieler parat. Drückt man den rechten Stick nach unten und beleuchtet die obere Umrandung des Sticks, so kann man ein „Thnx2 allgamefans!“ entdecken.

1204: In den USA konnte man vor der Veröffentlichung der Netflix-App im Shop der Wii eine Disc-Version der Anwendung für einen geringen Preis anfordern.

1205: Nintendo werkelte 1998 an einem sogenannten „Touch Panel Adaptor“ für den Game Boy Color. Die Idee, die für den Nintendo DS ausgereifter neu aufgegriffen wurde, ermöglichte Touch-Eingaben für die Spiele. Dazu wurde eine spezielle Folie auf den Bildschirm des Game Boy Color gelegt. Jedoch verdunkelte sie das Bild dermaßen und generell war die Technik in dieser Form so unausgereift, dass das Projekt nicht verwirklicht und schlussendlich wieder eingestellt wurde.

1206: Nintendo experimentierte während der Entwicklung des GBA SP mit 3D-Bildschirmen für den Handheld. Jedoch war die Auflösung der damaligen Spiele einfach zu gering und hätte kein befriedigendes Ergebnis erzielt. Erst Jahre später konnte man die Ideen mit dem Nintendo 3DS nutzen und umsetzen.

1207: Ein weit fortgeschrittener Prototyp des Nintendo DSi verfügte nicht nur über einen Slot für DS-Cartridges, sondern gleich über zwei davon! Der Gedanke dahinter: unterwegs unkompliziert zwischen zwei Spielen wechseln zu können. Letztendlich wurde der zweite Slot aber nicht umgesetzt, da sich dadurch das Gewicht und die Größe des Handhelds zu sehr erhöhten.

1208: Als das bei Sammlern wertvollste Videospiel überhaupt gilt *Nintendo World Champions 1990* für NES. Das Modul ist eine auf 116 Stück begrenzte Sonderedition für einen Wettbewerb, wenige davon mit goldenem Modul. Beim Contest konnte man Endlos-*Tetris* spielen sowie eine neu designte *Rad Racer*-Strecke fahren, aber auch modifizierte *Super Mario Bros.*-Levels befinden sich auf dem Modul. Nur 90 Exemplare wurden der Öffentlichkeit damals offiziell ausgehändigt. Bei einer Auktion erwarb ein Sammler seine Version für knapp 22000 Dollar.

1209: Schaltet man den Game Boy Printer ein und hält dabei die Vorschubtaste „Feed“ gedrückt, wird ein Testbild mit Mario ausgedruckt, auf dem „Hello“ steht.

1210: Zur Veröffentlichung des Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment Systems in den USA wurde die ursprüngliche Tipps-Hotline aus früheren Jahren für ein Wochenende wiederbelebt. Unter der Nummer 001-425-885-7529 konnte man sich hier, wie zu alten NES-Zeiten, Tipps und Tricks zu den klassischen NES-Titeln holen.

MOBILE GAMES CHECK

powered by HONOR

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

KINGDOM RUSH VENGEANCE

Verteidigt das Königreich!

Genre:	Strategie
Entwickler:	Ironhide Game St.
Plattform:	Android, iOS
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	★★★★☆

Bei diesem klassischen Tower-Defense-Game mit charmanter Comic-Optik sind all eure strategischen und taktischen Fähigkeiten gefordert. Im bereits vierten Teil der *Kingdom Rush*-Reihe, die ihre Anfänge im Jahr 2011 als Browsergame nahm, gibt es jede Menge neue Inhalte zu entdecken: von einer Vielzahl neuer Türme, 16 neuen Abschnitten in drei verschiedenen Ländern über neun mächtige Helden und weit mehr als 30 bösartige Feinde bis hin zu drei mächtigen Königen, neuen Gegenständen und Artefakten sowie 30 unterschiedlichen Verbesserungen für eure Armee. Da kommt so schnell keine Langeweile auf. *Kingdom Rush Vengeance* stellt euch zudem vor die Herausforderung, über 50 Erfolge zu meistern, versteckte Geheimnisse und witzige Extras zum Spielen zu entdecken und läuft auf eurem Smartphone oder Tablet obendrein auch noch ohne Verbindung mit dem Internet, also beispielsweise bei schlechtem Netz, im Ausland oder im Flugzeug ohne WLAN.

RAYMAN FIESTA RUN

Lauf weiter, Rayman!

Rayman Fiesta Run ist der Nachfolger von *Rayman Jungle Run* und setzt grundlegend auf das gleiche Spielprinzip, bietet aber einige Neuerungen, erweiterte Fähigkeiten sowie vor allem eine komplett neue Spielwelt. In mehr als 75 Levels in vier Welten müsst ihr euch im Spiel beweisen, indem ihr wie schon beim Vorgänger unversehrt bis ans Ziel rennt und unterwegs Hindernissen ausweicht oder sie zerstört, Gegner plattmacht, hüpft, fliegt und was man als Hüpfspiel-Held eben sonst noch so tut. Lums einsammeln zum Beispiel. Neue Fähigkeiten Raymans sind zum Beispiel Schwimmen oder eine Verwandlung in eine Mini-Version seiner selbst. Die Spielwelt ist fröhlich, sommerlich und geprägt von Cocktail-Schirmchen, Zitrusfrüchten, Piñatas und ähnlichen südamerikanischen Elementen. Im Modus Heimsuchung könnt ihr euch in allen Levels erneut beweisen, allerdings auf einem anspruchsvolleren Niveau. *Rayman Fiesta Run* benötigt zum Spielen keinerlei Internetverbindung und bietet Erfolge zum Meistern.

Genre:	Action
Entwickler:	Ubisoft
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Kostenlos
WERTUNG	★★★★★

ANGRY BIRDS TRANSFORMERS

Vögel, Roboter, Explosionen

In *Angry Birds Transformers* treffen gleich zwei verrückte Welten aufeinander: die der weltbekannten wütenden Vögel und die der nicht minder bekannten außerirdischen Auto-Roboter. Wohin das führt? Natürlich ins Chaos und zu jeder Menge Zerstörung und Wortspielen! Der EiSpark hat Eier in verrückte Roboter verwandelt, welche die Schweineinsel zerstören wollen. Aufhalten können sie nur die Autovögel, die ihr im Spiel kontrolliert. Red wird dabei zu Optimus Prime, Chuck zu Bumblebee und so weiter. Eure Figuren verfügen über mächtige Laserwaffen und können sich in verschiedene Fahrzeuge verwandeln, eure Kämpfer könnt ihr verbessern und erweitern. Um die Schweineinsel zu retten, schließt ihr euch entgegen der Handlung der meisten *Angry Birds*-Spiele mit Erzfeinden zusammen, den Deceptischweinen. Zusätzlich sind kleine Plastikfiguren mit NFC-Chips erhältlich, die ihr für besondere Belohnungen einscannen könnt, ähnlich Nintendos Amiibo-Figuren.

Genre:	Arcade
Entwickler:	Rovio Ent. Corp.
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

NINTENDOS SPIELSPASSGARANTIE

Jahrzehntelang ist Nintendo nun schon für farbenfrohe, einsteigerfreundliche, charmante, heitere und vor allem einfach richtig spaßige Spiele bekannt. Doch wie gelingt es den Schöpfern von Mario, Link, Pikachu und Co. ein ums andere Mal, derart zuverlässig Spiele mit einer Spaß-garantie zu entwickeln? Wir gehen der Sache auf den Grund!

Wirklich schlechte Spiele wie *Animal Crossing: Amiibo Festival* leistet sich Nintendos interne Entwicklungsabteilung sehr selten.

Seit Nintendos Einstieg in die Videospielindustrie in den 80igern hat das japanische Unternehmen mit seinen Konsolen und Handheldgeräten vom Megaflop (Virtual Boy) bis zum Kassenschlager (Wii und Nintendo DS) bereits alles mitgemacht. Doch egal wie oft die Konsolenachterbahn rauf und runter fuhr, in all der Zeit hatte Big N einen unschlagbaren Trumpf im Ärmel: richtig starke, eigens entwickelte Spiele.

Bis auf ein paar schwarze Schafe wie *Wii Music, Animal Crossing: Amiibo Festival* oder *Metroid Prime: Federation Force* entstehen bei Nintendos internen Entwicklungsabteilungen (und zu großen Teilen auch bei den zahlreichen engen externen Partnern wie Intelligent Systems oder Game Freak) seit etwa 35 Jahren durchgehend qualitativ hochwertige Spiele, die nicht nur zuverlässig wenige Bugs aufweisen, sondern auch quasi immer mit einer Spielspaßgarantie glänzen. Ganz davon zu schweigen, dass Nintendo alle paar Jahre einen Meilenstein raushaut, der entweder ein ganzes Genre prägt (*Super Mario Bros., Metroid, Super Mario Kart*) oder neue Maßstäbe setzt (*Mario 64, The Legend of Zelda: Breath of the Wild*). Auf die Frage, was Nintendos Spiele denn auszeichne, antworten Fans gerne mal mit „Nintendo-Magie".

Für viele beschreibt dieser Begriff das gewisse Extra, das vielen von Nintendos Spielehits innewohnt. Es ist die Nintendo-Magie, die beim Spielen eines Mario-Hüpfers ein Lächeln auf das Gesicht des Spielers zaubert oder die beim Erkunden der meisterlich erstellten und detailverliebten Spielewelten in Nintendo-Abenteuern wie *Zelda: Breath of the Wild* immer wieder für kindliches Staunen sorgt, egal wie alt man ist. Doch wie gelingt es Nintendo, diese hohe Qualität nach so vielen Jahren konsequent aufrechtzuerhalten? Oder anders gefragt: was steckt hinter dieser Nintendo-Magie?

Spielmechanik über alles

Im Zentrum von Nintendos Designphilosophie steht eine klare und simple Mission, die der ehemalige Nintendo-Präsident Satoru Iwata in seiner Eröffnungsrede auf der Game Developers Conference 2006 folgendermaßen beschrieb: „Unser Ziel ist es, sie [die Spieler] zu überraschen. Unsere Belohnung besteht darin, sie davon zu überzeugen, dass Spiele vor allem eines sein sollten: ein Spaß. Ein Spaß für jedermann." Während viele große Publisher und Entwickler bei ihren wichtigsten Spielen auf bombastische Grafik und cineastische Story-Erlebnisse setzen, spielen diese Aspekte für Nintendo bestenfalls eine Nebenrolle. Egal ob bei *Mario Kart, Zelda, Animal Crossing, Super Smash Bros.* oder *Pokémon* – an erster Stelle steht immer der Spielspaß für möglichst viele Spieler verschiedenen Alters und mit unterschiedlichen Fähigkeitsgraden. Und das merkt man Nintendos Titeln auch an.

Um sicherzustellen, dass der Spaß beim Spielen stimmt, konzentrieren sich die Entwickler bei Nintendo zu Beginn eines Projekts stets darauf, eine Kern-

Bei Nintendo kommt spaßiges Gameplay immer zuerst. Entsprechend wurde bei der Entwicklung von *Splatoon* etwa die Tintenmechanik mit rudimentären Blöcken ausprobiert, noch bevor ein Gedanke an Setting oder Grafik aufgewendet wurde.

Nintendos Spiele sind so gemacht, dass man ihre Grundzüge schnell erlent – so auch im ersten Level von *Super Mario Odyssey*.

spielmechanik zu entwickeln, die Freude bereitet und leicht erfasst werden kann. Erst wenn dieser Spielspaßkern gewährleistet ist, machen sich die Nintendo-Mitarbeiter Gedanken um die weiteren Aspekte wie ein passendes Setting, Charaktere oder eine Handlung. Ein gutes Beispiel dafür ist Nintendos jüngste Erfolgsreihe *Splatoon*, die trotz ihrer Entstehung während der Wii-U-Ära sehr schnell an Beliebtheit gewonnen hat und deren zwei Ableger laut Nintendo bereits über 13 Millionen Mal weltweit verkauft wurden. Die *Splatoon*-Spiele bieten ein sehr ungewöhnliches Setting, einen coolen Grafikstil, tolle Musik und mit den Inklingen einzigartige, einprägsame Charaktere, die mit ihrem Auftritt in *Super Smash Bros. Ultimate* im Dezember einen erneuten Popularitätsschub erhalten haben. Doch all diese markanten Merkmale von *Splatoon* fanden erst später in der Entwicklung ihren Weg in den Farbshooter.

Angefangen hat alles mit einem Prototyp, in dem ein weißer und ein schwarzer Block als Spielcharaktere weiße und schwarze Farbe in einem Level verschossen und sich in der jeweils eigenen Farbe verstecken konnten. Somit stand die wichtigste Spielmechanik *Splatoons*, die innovative Tintenmechanik, von Anfang an im Zentrum der Entwicklung. Und diese Herangehensweise hat sich gelohnt, denn selbst nach Hunderten von Mehrspieler-Partien in den *Splatoon*-Spielen verliert diese clevere Spielmechanik nicht ihren Reiz.

Spiele für jeden

Nicht weniger wichtig als der Spielspaß ist der andere Aspekt aus Iwatas Aussage: Ein Spaß für jedermann, sprich eine hohe Zugänglichkeit. Deswegen sind Nintendo-Spiele grundsätzlich so gemacht, dass man die Grundzüge in wenigen Minuten erfasst hat und sie mit wenigen Tasten umsetzen kann. Und wenn es doch mal komplexere Spielsysteme gibt, wird man beim Spielen ganz automatisch durch das Leveldesign stückweise an neue Aspekte herangeführt. Bereits der erste Level von *Super Mario Odyssey* bringt dem Spieler zum Beispiel die beiden wichtigsten Mechaniken bei: Dass man mit der Spielwelt in erster Linie durch das Werfen von Marios Mütze Cappy interagiert und dass man Gegner dank Cappy in Besitz nehmen kann, um so einzigartige Aktionen auszuführen. Das Level ist so designt, dass man es gar nicht abschließen kann, bevor man diese zwei Mechaniken verinnerlicht. Ferner bieten viele von Nintendos Games die Möglichkeit, gemeinsam an einer Konsole oder per Wi-Fi im lokalen Netzwerk miteinander zu spielen. Entsprechend wichtig ist es, dass neue Spieler problemlos ohne große Erklärungen einsteigen können.

Abseits der ausgetrampelten Pfade

Die Fokussierung auf spaßige Spielmechanik und hohe Zugänglichkeit sind aber nur zwei von vielen Aspekten, die Nintendo-Spiele auszeichnen und die Big N von anderen Spielemachern unterscheiden. Nintendo geht so viele Dinge anders an, dass man den Japanern sogar oft vorwirft, in einer eigenen Blase zu leben. So läuft Nintendo beispielsweise extrem selten den Trends der Spielebranche hinterher und innoviert stattdessen lieber auf eigene Faust. Während das Groß der Industrie mit DLCs, Mobile Gaming, Lootboxen, Mikrotransaktionen oder Spielen mit Service-Modell immer neue Wege sucht, um die Einnahmen zu vervielfachen, sah sich Nintendo diese Entwicklungen stets von der Seitenlinie aus an und konzentrierte sich auf die Frage, wie diese Aspekte überhaupt zu ihrem Spielspaß-Konzept passen. Selbstverständlich muss auch Nintendo Gewinne einstreichen,

Statt Trends nachzujagen, wartet Nintendo immer wieder mal mit kreativen, unerwarteten Ideen wie *Nintendo Labo* auf.

Die *Mario*-Macher haben bereits viele etablierte Genres und Spielkonzepte durch „Nintendofizierung“ umgekrempelt.

um Investoren zufriedenzustellen und die eigenen Mitarbeiter zu bezahlen. Doch suchen die Macher der Switch dafür oftmals andere, kreative Wege wie Amiibo-Figuren oder *Nintendo Labo*, das selbstgebasteltes Papp-Spielzeug mit simplen Videospielen kombiniert. Projekte wie dieses unterstreichen Nintendos ungewöhnliche Herangehensweise.

Nintendofizierung

Ebenfalls ein Markenzeichen ist die „Nintendofizierung“, bei der die Entwickler etablierte Spielkonzepte oder Genres vornehmen und ihnen einen Nintendo-typischen Twist verpassen, um so frische Spielerlebnisse in bekannten Bereichen zu bieten. Mit *Super Mario Kart* machte Nintendo Anfang der 90-iger Fun-Racer populär, mit *Super Smash Bros.* legte man Prügelspiele neu aus, die *Mario Party*-Spiele sorgen seit über 20 Jahren für spaßige Minispiele, die *Pikmin*-Reihe bietet eine ungewöhnliche Variation der Echtzeitstrategie, die *Pokémon*-Titel verschaffen mit der Monstersammelei Rollenspielen eine weitere Dimension und die zuvor erwähnten *Splatoon*-Spiele verleihen Mehrspieler-Shootern eine frische Perspektive. Dem japanischen Traditionsunternehmen gelingen auf diese Weise immer wieder Überraschungshits, aus denen oftmals dauerhaft fortlaufende Spielereihen entstehen, deren Beliebtheit und Erfolg über Jahrzehnte hinweg Bestand haben.

Gute Arbeitskultur

Ebenfalls über Jahrzehnte hinweg bestehen geblieben sind viele von Nintendos Schlüsselfiguren in der Firma. Zentrale Kreativköpfe wie Shigeru Miyamoto (u. a. *Mario*-Reihe, *Zelda*-Reihe), Takashi Tezuka (u. a. *Super Mario World*, *Super Mario 64*), Koji Kondo (verantwortlich für Musik und Sound in unzähligen Nintendo-Spielen), Shinya Takahashi (u. a. *Wave Race 64, Mario Kart: Double Dash!!*), Yoshio Sakamoto (u. a. *Metroid*-Reihe) oder Eiji Aonuma (u. a. *Zelda*-Reihe) und viele weitere sind bereits seit über 30 Jahren ein Teil von Nintendo und haben bei über 100 Spielen mitgewirkt. Und diese Liste könnten wir noch lange mit zahlreichen weiteren Designern und Produzenten fortführen, die schon lange bei Nintendo tätig sind. Diese Schlüsselpersonen haben in all der Zeit aber nicht nur gute Spiele entwickelt, sie gaben vor allem auch ihr Wissen und Nintendos Gameplay-first-Mantra an jüngere Entwickler weiter, die ihrerseits auch schon seit vielen Jahren an Spielen in Nintendos Kyoto- und Tokio-Offices werkeln. In einer Industrie, in der ein reger Mitarbeiterwechsel herrscht, legen Nintendos Führungspersönlichkeiten offenbar viel Wert darauf, die Mitarbeiter und somit deren Expertise möglichst lange in den eigenen Reihen zu halten. Am deutlichsten zeigte sich das, als Satoru Iwata und andere Mitglieder von Nintendos Führungsriege 2011 und 2014 als Reaktion auf schlechte Quartalszahlen zwei Mal ihre eigenen Gehälter und Bonuszahlungen um bis zu 50% reduziert haben statt kurzfristige Sparmaßnahmen zu ergreifen. In einem Investoren-Meeting 2013 erklärte Iwata, als Nintendos Finanzsituation aufgrund schlechter Wii-U-Verkaufszahlen problematisch war: „Wenn wir die Zahl der Mitarbeiter zugunsten eines besseren kurzfristigen finanziellen Ergebnisses reduzieren, wird die Mitarbeitermoral sinken und ich zweifle aufrichtig daran, dass Mitarbeiter, die eine Entlassung fürchten, in der Lange sind, Software zu entwickeln, die Menschen rund um den Globus beeindruckt.“ Das heißt natürlich nicht, dass es bei Nintendo niemals Entlassungen gäbe, doch diese kommen vergleichsweise selten vor.

Qualität erfordert Zeit

Diese langfristige Denkweise spiegelt sich auch in der Qualitätssicherung wider. Dass Nintendo-Spiele bis auf wenige Ausnahmen einen sehr hohen Grad an Qualität bieten und kaum Fehler aufweisen, hat einen ganz einfachen Grund: Ninten-

Neben Shigeru Miyamoto sind auch viele weitere Schlüsselentwickler seit mehreren Dekaden bei Nintendo und geben ihr Wissen an jüngere Mitarbeiter weiter.

Um die Qualität ihrer Spiele zu gewährleisten, nehmen Nintendos Entscheidungsträger auch lange Verschiebungen oder gar Entwicklungsneustarts in Kauf.

do nimmt sich schlicht die nötige Zeit für die Entwicklung und Überprüfung der Spiele. In einem berühmten Zitat bezüglich der Verschiebung des N64 sowie von *Super Mario 64* sagte Shigeru Miyamoto: „Ein verschobenes Spiel wird letztendlich gut, ein gehetztes Spiel hingegen bleibt für immer schlecht." Im heutigen digitalen Zeitalter trifft der zweite Teil zwar dank der Möglichkeit für nachträgliche Patches und Inhalts-Updates nicht mehr ganz zu. Doch kann eine voreilige Veröffentlichung trotzdem großen Schaden anrichten. Das jüngste Beispiel dafür ist *Fallout 76*, das trotz klarer negativer Vorzeichen in der Beta zum ursprünglichen Release-Termin im November 2018 rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft veröffentlicht wurde. Bethesdas Endzeit-Rollenspiel mit Online-Fokus erschien jedoch in einem dermaßen katastrophalen Zustand, dass es zu einem riesigen Aufschrei in der Fangemeinde kam – das warf gar kein gutes Licht auf die sonst so beliebte Rollenspiel-Reihe und deren Entwickler Bethesda Softworks.

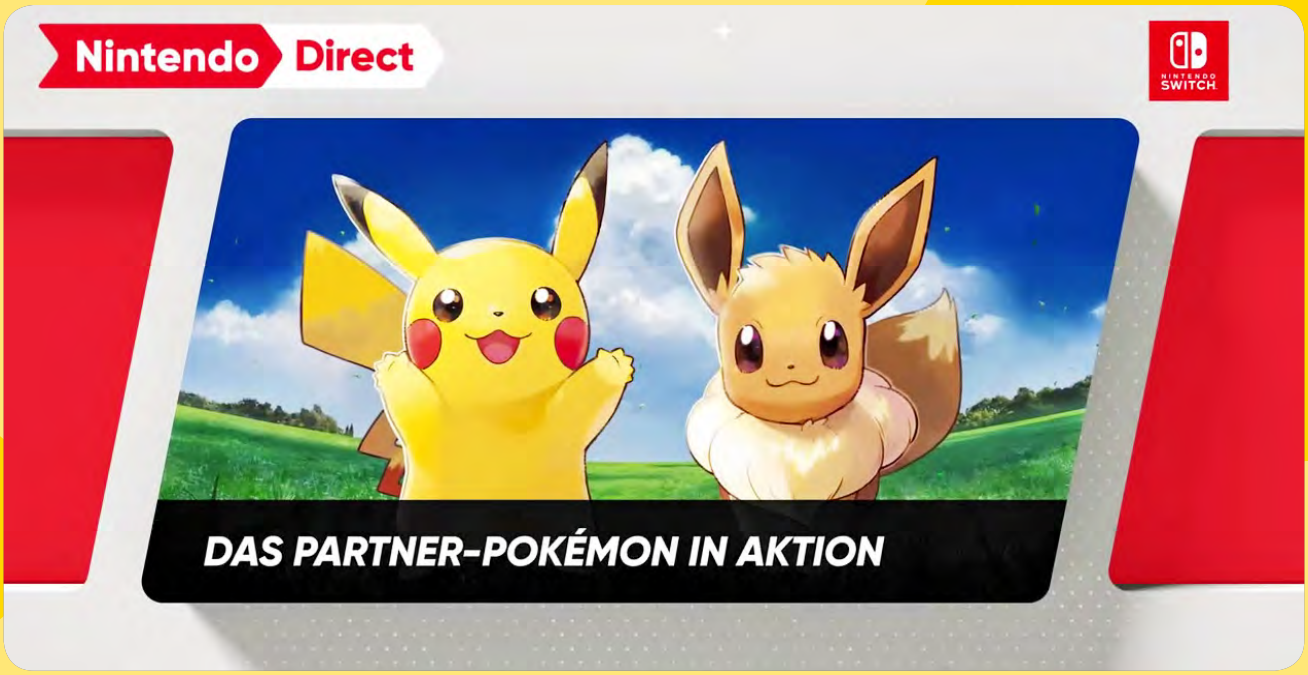
Aufschreie der Fans riskiert der Mario-Konzern auch, jedoch genau am anderen Ende des Spektrums, nämlich durch teilweise extreme Verschiebungen zugunsten der Qualität. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sollte zum Beispiel ursprünglich mal 2015 für Wii U erscheinen. Um die ambitionierte Vision hinter dem Spiel umsetzen zu können, brauchten die Entwickler jedoch mehr Zeit, sodass sich Fans letztlich bis zum März 2017 gedulden mussten. Immerhin wurde das lange Warten mit einem herausragenden Abenteuer belohnt. Noch mehr Geduld müssen aktuell Fans von Samus Aran beweisen, denn im Januar 2019 teilte Shinya Takahashi (General Manager der Spiele-Entwicklung bei Nintendo EPD) in einer Videobotschaft mit, dass man die Entwicklung von *Metroid Prime 4* komplett von Grund auf neu begonnen hat. Die bisherigen Entwicklungsbemühungen des auf der E3 2017 nur mit einem Logo angekündigten Action-Adventures konnten nicht den gewünschten Qualitätsstandard erreichen. Nun sollen es die Entwickler der ersten drei *Prime*-Spiele, die Retro Studios, richten. Dass das Switch-Spiel dadurch Jahre später erscheint, nehmen die Entscheider bei Nintendo in Kauf, Hauptsache, es wird kein enttäuschendes *Metroid* veröffentlicht.

Möglichst wenig Ablenkung

Mit diesem stark verankerten Qualitätsgedanken geht auch Nintendos Öffentlichkeitsarbeit vor der Veröffentlichung von Spielen einher. Mit der Einführung von Nintendo Directs 2011 transformierte Nintendo seine Marketing-Strategie zunehmend in den letzten Jahren. Man verzichtet so weit wie möglich darauf, Spiele weit vor ihrem Release zu präsentieren. Zudem enthüllt Nintendo im Gegensatz zu vielen anderen Publishern seine Titel nur noch in sehr seltenen Ausnahmesituationen mit hochwertigen CGI-Trailern und setzt stattdessen beinahe ausschließlich auf tatsächliche Spielszenen. Ein weiterer Unterschied besteht in der starken Reduzierung von klassischen Presseevents mit Vorab-Anspielgelegenheiten. Während Entwicklerbesuche zu kommenden Blockbustern bei großen Entwicklerstudios und Herstellern wie EA, Ubisoft, Bethesda oder Sony die Regel sind, bleiben die Pforten von Nintendos Studios seit vielen Jahren konsequent verschlossen. Anspielmöglichkeiten zu Nintendos kommenden Hits werden lediglich auf großen Messen wie E3 oder Gamescom geboten oder nur wenige Monate vor Veröffentlichung anhand von quasi finalen Vorab-Fassungen durch die jeweiligen PR-Abteilungen von Nintendos regionalen Abteilungen.

Besonders der letzte Punkt bietet einen großen Vorteil für die Entwickler in Japan: Die Erstel-

Bis auf Ausnahmen enthüllt Nintendo seine neuen Spiele mit echten Spielszenen statt ständig auf CGI-Trailer zu setzen.



Ankündigungen und neue Infos werden fast ausschließlich per Nintendo Directs präsentiert. Dadurch können sich die Entwickler besser auf ihre Arbeit konzentrieren.

lung und der Feinschliff von extra angefertigten Demo-Versionen sowie Studiobesuche kosten viel Zeit und Aufwand. Und je früher das im Entwicklungsprozess geschieht, desto größer ist der Mehraufwand nur. Zudem können sich frühe Demos stärker vom endgültigen Spiel unterscheiden, was den Spielern womöglich einen falschen Eindruck vermittelt. Indem Nintendo das auf ein Minimum reduziert, können sich die Männer und Frauen in der Entwicklungsabteilung besser auf ihre Arbeit konzentrieren, um weiterhin das zu gewährleisten, was Nintendo auszeichnet: richtig gute Spiele. Die Vorfreude sowie der Wissendurst der Spieler wird in der Zwischenzeit durch die regelmäßigen Nintendo-Direct-Ausstrahlungen gestillt.

Die Kehrseite der Medaille

Allerdings birgt Nintendos Gameplay-first-Strategie manchmal auch Nachteile mit sich, wie man bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zum Beispiel merkt. Keine Frage, Links Switch-Abenteuer zählt dank der enormen spielerischen Freiheit, der genial umgesetzten Open World und den motivierenden Rätsel-Schreinen zu den besten Spielen der letzten Jahre. Doch der Umstand, dass der Spieler komplette Freiheit genießt, sobald er das Startareal auf dem Vergessenen Plateau verlässt, machte es schwer, eine spannende und vor allem gut zusammenhängende Geschichte zu erzählen. Zumindest, ohne dem Spieler doch wieder künstliche Einschränkungen vor die Nase zu setzen. Entsprechend zählt die Handlung zu den wenigen Schwachpunkten von *Breath of the Wild* und hat viele Fans enttäuscht zurückgelassen.

Auch Nintendos Trendscheue hat seine Schattenseiten. Dass der Mario-Konzern viele Jahre lang den Auf- und Ausbau einer ordentlichen Online-Infrastruktur mit seinen Konsolen und Spielen ignorierte, führte etwa dazu, dass nun das Know-how in diesem Bereich fehlt und man der Konkurrenz von Sony und Microsoft meilenweit hinterherhinkt. Obwohl man den Start von Nintendo Switch Online satte 18 Monate später durchführte als zunächst angedacht (zum Launch der Switch nämlich), wirkt der Dienst trotzdem unausgegoren. Seit September 2018 müssen Switch-Besitzer fürs Onlinespielen zwar zahlen, im Gegenzug müssen sie sich jedoch immer wieder mit Verbindungsproblemen bei Nintendos großen Mehrspieler-Titeln wie *Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate* oder *Mario Tennis Aces* herumschlagen. Außerdem fehlen grundlegende Online-Funktionen wie ein Freundes-Chat, die Begleit-App für Smartgeräte lässt weiterhin viel zu wünschen übrig und wirft die Frage auf, ob das Ganze Sinn ergibt. Doch spätestens, wenn Nintendo wieder den nächsten Spielspaß-Hammer auspackt und damit weltweit für strahlende Gesichter sorgt, rücken diese Enttäuschungen in den Hintergrund. **Viktor Eippert**

Trotz einiger starker Momente bleibt die Handlung in *Zelda: Breath of the Wild* deutlich hinter den Erwartungen der Fans zurück.

Beat 'em Up Knochenbrecher, Hirnfresser, Brustkorb-Zermatscher: So gut spielt sich Netherrealms kommendes Splatter-Spektakel *Mortal Kombat 11*!

Switch

Die Game Awards in Los Angeles am 6. Dezember 2018: Pünktlich zum Nikolaustag kündigten Warner Bros. und Beat-'em-Up-Spezialist Netherrealm Studios *Mortal Kombat 11* an. Mittel zum Zweck: ein zweieinhalbminütiger Render-Trailer, der die Serienveteranen Raiden und Scorpion in einem unfassbar blutigen Zweikampf gegeneinander antreten ließ. Der Trailer wurde mehr als 5,7 Millionen Mal aufgerufen, kassierte mehr als 190.000 „Daumen hoch"-Bewertungen, generierte mehr als 46.000 Kommentare – und sorgte für jede Menge Diskussionsstoff.

Nicht nur, was Netherrealms Musikauswahl angeht (vielen Fans passte der Hip-Hop-Titelsong „Immortal" von 21 Savage ganz und gar nicht in den Kram), sondern auch aus erzählerischer Sicht. Denn schon nach 58 Sekunden gelingt es Donnergott Raiden, Scorpions Gesichtsmaske zu zerschmettern und ihn mit voller Wucht gegen eine Steinsäule zu schleudern. Serientypisch ist die Tortur damit jedoch noch nicht vorbei. Im Gegenteil: Raiden bricht Scorpion zunächst den Brustkorb und befeuert dessen Schädel dann so lange mit Lichtblitzen, bis dieser – wie ein rohes Ei in der Mikrowelle – von innen heraus zerplatzt.

Das Merkwürdige: Kaum ist Scorpion Geschichte, stolziert bereits ein neuer, optisch leicht veränderter Scorpion in die Arena. Der Ninja verwandelt sich in eine lebende Fackel, brennt Raiden den gesamten Bauchbereich weg und erlöst sein Opfer dann mit zwei gezielten Katana-Hieben von seinen Höllenqualen.

Beim Detailgrad der Arenen legen die Entwickler nochmals eine Schippe drauf. Wie gut die Action auf der Switch aussehen wird, konnten wir bisher aber nicht prüfen.

Spezialagentin Sonya Blade macht regen Gebrauch von zwei Spezialwaffen an ihren Handgelenken und kann sogar eine kleine Selbstschussanlage verwenden.

Doch wie kann all das eigentlich sein? Wieso stirbt Scorpion und ist dann wenig später wieder quicklebendig? Um Antworten auf diese und andere Fragen zu liefern und den Medien erstmals Hands-on-Eindrücke auf Xbox-One-X-Konsolen zu gestatten, lud Warner Bros. am 17. Januar 2019 auf einen weltweiten Gameplay-Reveal-Event in London. Wir waren war vor Ort – und ziemlich begeistert.

Skarlet (hier rechts im Bild) kennen Veteranen aus einem der Vorgänger. Sie setzt vor allem blutbasierte Attacken ein.

Kronika ist an allem schuld

Narrativ macht *Mortal Kombat 11* genau dort weiter, wo *Mortal Kombat X* aufhörte. Raiden hat Shinnok vernichtend geschlagen und sich seit diesem Kampf in den Kopf gesetzt, die Erde noch besser vor den Mächten des Bösen zu schützen. Mit anderen Worten: Wer sich fortan dem Erdenreich in den Weg stellt, muss sterben! Genau diese Einstellung aber bringt die Balance im Universum grundlegend durcheinander und ruft eine gänzlich neue Figur namens Kronika auf den Plan. Kronika ist die „Hüterin der Zeit“ und setzt nun alles daran, Raidens Säuberungsfeldzug zu vereiteln. Erin Piepergerdes, ausführender Produzent bei Netherrealm, erklärt im Gespräch: „Kronika verfügt über mächtige Zeitmanipulationskräfte und will das Gleichgewicht im Universum wiederherstellen. Zu Beginn der Geschichte erlebt der Spieler, wie sie die Zeit zurücksetzt. Nun ja, und von dort an wird's richtig verrückt.“

Zwar war der Story-Modus auf dem Event noch nicht spielbar, schenkt man jedoch den Aussagen von Serienschöpfer Ed Boon Glauben, sind Zeitreisen das bestimmende Thema der Kampagne. So soll es unter anderem vorkommen, dass zentrale Charaktere immer wieder auf jüngere als auch ältere Versionen der bekannten Heldenriege treffen – und daher streckenweise sogar ihrem eigenen Ich begegnen. Was im Übrigen auch erklären würde, warum Scorpion im Ankündigungstrailer gleich zweimal auftaucht.

Doch damit nicht genug: Im Rahmen des Events ließ Ed Boon zudem durchsickern, dass Kronika bereits seit dem allerersten Serienteil im Hintergrund die Fäden zieht, um die Welt nach ihren Vorstellungen zu formen. Es würde uns also nicht wundern, wenn der Story-Modus immer wieder gezielt Ereignisse und Schauplätze aus vorherigen Spielen aufgreift.

Frischzellenkur für die Fights

Ergänzend zum Story-Modus dürfen sich Fans außerdem auf eine Vielzahl anderer Spielvarianten freuen, darunter klassische Off- und Online-1vs1-Duelle, einen umfangreichen Trainingsmodus sowie zwei Versionen des beliebten Towers-Modus. Letztere konfrontieren den Spieler mit einer vorgegebenen Abfolge an Gegnern und verändern die Matchbedingungen durch diverse Modifikatoren.

Spielmechanisch betrachtet bietet *Mortal Kombat 11* einige interessante Veränderungen, allen voran beim Kampfsystem. Zur Erinnerung: In *Mortal Kombat X* schlummerte unten links im Bild ein dreigeteilter Balken. Wollte man einen verbesserten Special Move durchführen, kostete dies eine Balken-Ladung. Kombo-Breaker benötigten zwei Balken und für knochenbrechende X-Ray-Moves mussten alle drei Balken geopfert werden. In *Mortal Kombat 11* krempeln die Entwickler dieses System nun in Teilen um. „Jetzt haben wir zwei verschiedene Energiebalken“, verrät Erin Piepergerdes. „Einen für offensiv ausgerichtete Manöver und einen für defensiv ausgerichtete Attacken. Wenn man beispielsweise eine verbesserte Version von Scorpions legendärem Ketten-Angriff durchführen möchte, welche die Kette in Brand setzt und mehr Schaden verursacht, dann benötigt man dafür die Energie des Offensiv-Balkens. Verfügt man dagegen über einen gut gefüllten Schildbalken, kann man seine Energie für besonders wirksame Verteidigungsmanöver einsetzen – den brandneuen Perfect Block zum Beispiel.“

Wichtig in diesem Zusammenhang: Die beiden neuen Balken sind mit einem Schwert (Offensiv-Energie) und einem Schild (Defensiv-Energie) gekennzeichnet und regenerieren sich im Matchverlauf von selbst. Die durchschlagenden X-Ray-Moves

Wenn Donnergott Raiden (rechts) seine Blitzattacken entfesselt, kriegt Baraka ziemlich schnell Nasenbluten.

INTERVIEW MIT ERIN PIEPERGERDES, EXECUTIVE PRODUCER VON MORTAL KOMBAT 11

„*Mortal Kombat 11* ist eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben.“

N-ZONE: Wie stellt ihr sicher, dass die Spielbalance nicht durcheinandergerät und dass bestimmte Figuren durch das neue Anpassungssystem nicht zu stark oder zu schwach werden?
Erin Piepergerdes: Ganz ehrlich: Ich bin gerade ziemlich froh, dass ich selbst kein Spieldesigner bin, denn genau darüber wurde bei uns im Büro schon endlos lange diskutiert. Schließlich wollen unsere Gamedesigner sicherstellen, dass am Ende alles gut miteinander harmoniert und sowohl Casual-Fans als auch Pro-Player auf ihre Kosten kommen. Dennoch sind natürlich auch wir nicht perfekt. Aus diesem Grund beobachten wir das Spiel und das Community-Feedback nach Release sehr genau und führen, falls nötig, Anpassungen durch.

N-ZONE: Wie entstand die Idee für den neuen Helden Geras sowie die Fähigkeiten, die ihm zur Verfügung stehen?
Erin Piepergerdes: Geras' Fähigkeiten drehen sich um das Konzept der Zeitmanipulation. Er ist so etwas wie ein Leutnant in Kronikas Armee. Einige seiner Moves drehen sich um Dinge, die auch Kronika tun kann. Geras legt einen wirklich einzigartigen Kampfstil an den Tag, der vielen gefallen dürfte. Ergänzend zu seinen Zeitmanipulationskräften ist er aber auch ein exzellenter Brawler. Er mag vielleicht nicht so schnell sein wie einige andere Charaktere, aber dafür verteilt er auf kurze Distanz Dampfhämmer, die unfassbar reinhauen.

N-ZONE: Was haben die verschiedenen Schnittwunden auf seinem Gesicht zu bedeuten?
Erin Piepergerdes: Dazu möchte ich mich an dieser Stelle besser nicht äußern (grinst). Wer hierzu mehr wissen will, merkt sich am besten schon mal den Story-Modus vor.

N-ZONE: Wie haben sich die Arenen im Vergleich zum direkten Vorgänger *Mortal Kombat X* verändert?
Erin Piepergerdes: Die Interaktivität der Arenen bleibt natürlich erhalten. Nichtsdestotrotz kann man festhalten, dass die Kamera generell näher an die Spielfiguren heranzoomt als im Vorgängerspiel. Gleichzeitig sind die Arenen noch etwas weniger ausgedehnt als in *Mortal Kombat X*. Letztendlich geht es uns darum, die blutigen Kämpfe mit maximaler Intensität einzufangen. Und dann wäre da natürlich noch die Grafik. *Mortal Kombat 11* ist definitiv eines der schönsten Spiele, das wir je auf die Beine gestellt haben.

N-ZONE: Einerseits spielt sich *Mortal Kombat 11* fast genau wie *Mortal Kombat X*, dennoch fühlen sich berühmte Charaktere wie Scorpion, Sub-Zero und Sonya wieder etwas anders an. Was sind die Gründe dafür?
Erin Piepergerdes: Eines der Hauptziele unserer Designer ist es, die Fighting-Mechaniken mit jedem neuen Teil der Serie weiterzuentwickeln. Natürlich sollte sich das Spiel zunächst einmal vertraut anfühlen. Mit anderen Worten: Natürlich wird Scorpion über ein Speer-Manöver verfügen. Gleichzeitig hoffen wir, dass wir das Gameplay so überarbeiten konnten, dass man in der Vergangenheit erlernte Strategien auch mal anpassen muss. Hoffentlich auf eine Art und Weise, die Fans neugierig macht. Die neuen Energiebalken für offensive und defensive Manöver sind ein schönes Beispiel dafür.

N-ZONE: Was ist dein persönlicher Lieblings-Fatality von all den Charakteren, die im Vorfeld bereits enthüllt wurden?
Erin Piepergerdes: Das ist ziemlich leicht zu beantworten: der Baraka-Fatality, sprich der, bei dem Baraka das Hirn seines Gegners zunächst aufspießt und dann genussvoll hineinbeißt. In all den Jahren, die ich nun schon für das Studio arbeite, ist das der erste Fatality, der mich wirklich zusammenzucken ließ. Einfach fantastisch!

N-ZONE: Wessen Idee war das?
Erin Piepergerdes: Alle Fatalities im Spiel sind eine Gruppen-Anstrengung. Ich könnte jetzt keine konkrete Person nennen, die sich das ausgedacht hat. Dennoch: Diesen Move muss man als Fan einfach gesehen haben.

N-ZONE: Wird die Krypta eine Rückkehr feiern?
Erin Piepergerdes: Alles was ich sagen kann ist, dass wir – basierend auf dem Speicherplatz auf dem Spielmedium und der Zeit, die uns bis zum Release noch zur Verfügung steht – so viele Inhalte wie nur irgend möglich in das Spiel stopfen werden. Solisten werden viel zu tun haben, aber auch Multiplayer-Enthusiasten. Noch können wir nicht weiter über spezifische Modi reden, aber in der Zukunft folgen noch viele coole Überraschungen.

hingegen heißen nun „Fatal Blows“ und stehen einer Spielfigur immer erst dann zur Verfügung, wenn sie nur noch über ein Drittel ihrer Lebensenergie verfügt. Ist diese Voraussetzung erfüllt, genügt ein gleichzeitiges Hineindrücken der unteren beiden Schultertasten und der verheerende Fatal Blow wird ausgeführt. Streng genommen handelt es sich hierbei also um eine Art Rettungsanker, welcher am Ende einer verloren geglaubten Partie mit etwas Glück doch noch die Wende bringt.

Abgerundet wird die vielversprechende Gameplay-Evolution von einem komplexen Charakter-Individualisierungssystem à la *Injustice 2*. Ob Ausrüstungsteile oder Waffen-Verstärkungen, Intro- oder Sieg-Animationen, Fähigkeiten oder KI-Parameter – erstmals dürfen wir jedes Detail haarklein anpassen und uns so unseren ganz individuellen Lieblingshelden maßschneidern.

Die brutal inszenierten Fatal Blows ersetzen die X-Ray-Moves aus *Mortal Kombat X*.

Handverlesene Kämpferriege

Die *Mortal Kombat*-Reihe lebte schon immer von ihrer illustren Heldenriege und umfasst heute mehr als 75 verschiedene Figuren. Mindestens 25 davon werden zum Start in *Mortal Kombat 11* vertreten sein, darunter Serien-Urgesteine wie Donnergott Raiden, Spezialagentin Sonya Blade sowie die beiden legendären Ninjas Scorpion und Sub-Zero. Mit Klingenkrieger Baraka und Blutmagierin Skarlet bringen die Macher zudem zwei absolute Fan-Favoriten zurück, die im direkten Vorgänger nicht spielbar waren.

Gänzlich neu ist hingegen Geras. Der kahlköpfige Handlanger von Kronika misst über zwei Me-

Bereits in *Injustice 2* vom selben Entwickler durften wir mit einem Charakter-Anpassungssystem experimentieren. Jetzt findet das Konzept auch in *Mortal Kombat* Verwendung und bietet unzählige Variationen der Kämpfer.

ter, ist stark wie ein Bär und kann – genau wie seine Herrin – die Zeit zu seinem Vorteil manipulieren. Mit „Lost Time“ respektive „Spare Time“ zum Beispiel verkürzt beziehungsweise verlängert er die Matchdauer um 30 Sekunden. Nicht minder praktisch ist „Reverse Time“. Denn hierdurch wird Geras an den Ort teleportiert, an welchem er sich vor vier Sekunden befand – inklusive der Lebensenergie, die ihm noch vor vier Sekunden zur Verfügung stand. Direkt nach einem Gegentreffer eingesetzt, kann sich der Held damit also zu einem gewissen Grad heilen.

Ergänzend dazu macht sich Geras den Sand der Zeit zunutze, um Gegner auf vielfältige Art und Weise aus dem Konzept zu bringen. Mittels „Quick Sand“ etwa verschwindet der Haudrauf-Hüne kurzzeitig im Boden und taucht hinter seinem Gegner wieder auf. Ziemlich praktisch, um beispielsweise einem bevorstehenden Spezialangriff zu entkommen. Die entsprechende Tastenkombination vorausgesetzt, nutzt Geras Treibsand außerdem dazu, eine rasiermesserscharfe Stachelfalle zu erzeugen, sich selbst an vorher festgelegte Orte zu teleportieren, Gegner für einige Sekunden im Boden festzuhalten oder Feinde in der Luft mit zwei Vorschlaghämmern aus Sand ordentlich weichzuklopfen.

Fatalities neu definiert

Klingt alles noch ziemlich harmlos? Keine Sorge: Wenn Geras seinen Fatal Blow oder seinen Fatality auspackt, wird's richtig blutig! Im Falle des Fatalities etwa taucht er abwechselnd vor und hinter seinem Gegner auf und malträtiert zunächst dessen Brustkorb, sodass faustdicke Fleischfetzen herausfliegen. Sekunden später dann der vernichtende Finalschlag auf den Hinterkopf, wodurch sich das Gehirn des Opfers aus dem Schädelknochen löst und mit Hochgeschwindigkeit nach vorne fliegt. Autsch! Und garantiert ein Grund, warum die USK schon jetzt Bauchschmerzen hat. Doch

Kämpfen ist Kopfsache! In *Mortal Kombat 11* lässt sich dieses Motto vielseitig auslegen.

Krasse Knochenbrecher aller Art werden erneut mit Naheinstellungen ins rechte Licht gerückt.

auch die Fatalities der anderen sechs bisher spielbaren Charaktere sind morbider als jemals zuvor. Sub-Zero zum Beispiel beschwört eine Eisstatue, die einen Speer gen Himmel richtet. Kurz darauf wuchtet er das Opfer genau so in die Luft, dass es – mit dem Kopf nach unten – am Speer hängen bleibt. Sub-Zero macht einen Schritt nach vorn, rammt seine Faust in den Bauch des Gepeinigten, reißt die Wirbelsäule samt Schädel heraus und zerfetzt den Kopf auf der Speerspitze. I-Tüpfelchen des morbiden Spektakels? Ein in Zeitlupe durch das Bild fliegendes Auge. Heftig? Heftig!

Sönke Siemens

MEINUNG
Sönke Siemens

Was das Team rund um Serienerfinder Ed Boon hier auftischt, trifft ziemlich genau den Nerv der Fan-Community!

Los geht's mit einem Splatter-Faktor, der selbst hartgesottene Zocker aus den Latschen bläst. Wer gedacht hatte, die Fatalities aus *Mortal Kombat X* ließen sich nicht mehr toppen, irrt gewaltig. Aber auch sonst fühlt sich das hier wie eine mit viel (Herz-)Blut angegangene Weiterentwicklung an. Das Kampfsystem wurde um einige taktische Nuancen erweitert, die Grafik wurde gehörig aufgepeppt, die Figurenriege glänzt mit coolen Neuzugängen wie Kronika und Geras und der Story-Modus macht genau dort weiter, wo Teil X aufhörte. Auch die von *Injustice 2* (das ja aus dem selben Studio stammt) inspirierten Individualisierungsoptionen scheinen sich ebenfalls prima einzufügen. Inwieweit Netherrealm bei so viel Personalisierungs-Extravaganz das Balancing vernünftig hinbekommt, wird allerdings erst die Testversion im April zeigen.

INFOS

Hersteller:	Warner Bros. Interactive Entertainment
Entwickler:	Netherrealm Studios
Termin:	10. Mai 2019

TRIALS RISING

Mit dem neuen *Trials Rising* wollen Entwickler RedLynx und Publisher Ubisoft wieder einmal hoch hinaus. Ob das funktioniert, klären wir in der Vorschau.

Geschicklichkeit Easy to learn, hard to master – das beschreibt *Trials Rising* schon ziemlich gut. Wir haben den Plattformer angespielt und schildern euch unsere Eindrücke.

Switch

Das Grundkonzept von *Trials* hat sich auch im neuen Ableger *Rising* nicht verändert: Ihr rast mit eurem Motorrad durch 2,5D-Welten und müsst alleine durch die richtige Dosierung des Gaszugs sowie geschickte Gewichtsverlagerung Hindernisse überwinden, das Ende des Tracks erreichen und dabei idealerweise auch noch die vorgegebene Zeit unterbieten. Neu ist hingegen der Back-to-the-roots-Ansatz des finnischen Entwicklerstudios RedLynx. Der sorgt unter anderem dafür, dass ihr euch nicht mehr in einer verrückten Zukunft befindet wie noch in *Trials Fusion*. Kalte, sterile Levels in diversen Weiß- und Grautönen sind daher passé. Es wird endlich wieder schön im Dreck gespielt.

Zudem bietet *Trials Rising* dieses Mal einen offiziellen Rahmen, in den die diversen Levels sinnvoll eingebettet sind. Ihr tretet als Motorsport-Frischling in der globalen „Trials Championship“ an und müsst euch langsam, aber stetig nach oben arbeiten. Zu Spielbeginn dürft ihr euch dafür einen passenden Avatar erstellen und dessen Aufzug sowie fahrbaren Untersatz frei anpassen. Geschlecht, knallbunte Hautfarben, Outfits, Sticker – der Fantasie sind hier, zumindest in der Theorie, keine Grenzen gesetzt. Doch dazu später mehr.

Für Casuals und Pros

Zunächst einmal dürft ihr euch in die ersten Rennen stürzen. Die finden zu Beginn nur in den USA statt, später erstreckt sich die Trials Championship dann über den gesamten Erdball. Events könnt ihr ganz einfach über eine Weltkarte anwählen, die dort angezeigte Auswahl lässt sich noch einmal durch diverse Filter begrenzen. Die Palette umfasst unter anderem einspurige Levels, in denen ihr versucht, die Bestzeit eines Geistes zu schlagen und eine der vier Medaillen von Bronze bis Platin zu ergattern. Später kommen dann auch noch Showdowns in Stadien dazu, wo ihr gegen sieben andere Fahrer antretet. Das Teilnehmerfeld halbiert sich allerdings nach jeder Runde, sodass am Ende nur der Beste übrigbleibt. Außerdem gibt es noch sogenannte Vertragsveranstaltungen. Hier bieten euch Sponsoren einen Bonus für das Knacken bestimmter Herausforderungen an – etwa das Beenden eines Levels innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits.

Für Einsteiger lohnt sich ein Blick in die University of Trials. Dort bekommt ihr die Basics des Motorsports beigebracht, etwa das richtige Gasgeben, Balancieren oder Manövrieren in der Luft. So kommt ihr langsam, aber stetig in den Flow. Klingt erst mal etwas nach Kindergarten, ist aber durchaus sinnvoll. Der Schwierigkeitsgrad in *Trials Rising* ist nämlich nicht zu verachten. Zu Beginn lasst ihr die Konkurrenz noch mühelos hinter euch – auch weil die Anfänger-KI durchaus einmal zu Fehlern neigt und euch so nicht alles abverlangt. Spätere Strecken auf mittlerem und schwerem Niveau sind da

Willkommen im Dreck! Das kalte und sterile Zukunftssetting von *Trials Fusion* gehört nun endlich wieder der Vergangenheit an.

Bojack, bist du's? In *Trials Rising* könnt ihr euren Fahrer mithilfe diverser Kleidungsstücke und Masken ganz nach Herzenslust anpassen.

Im Tandem-Modus übernehmt ihr zu zweit die Kontrolle über ein Motorrad. Das erfordert Teamwork bei Beschleunigung und Gewichtsverlagerung.

Ihr tretet entweder alleine gegen den Geist des Bestzeithalters an oder messt euch direkt mit sieben anderen Fahrern in einem Ausscheidungsrennen.

schon wesentlich gnadenloser. Ein Sturz und ihr müsst von Neuem anfangen. Für einen perfekten Lauf bedarf es dann schon mehrerer Durchgänge. Um das Auswendiglernen der Strecke kommt man da zwangsläufig nicht herum.

Lästige Mikrotransaktionen

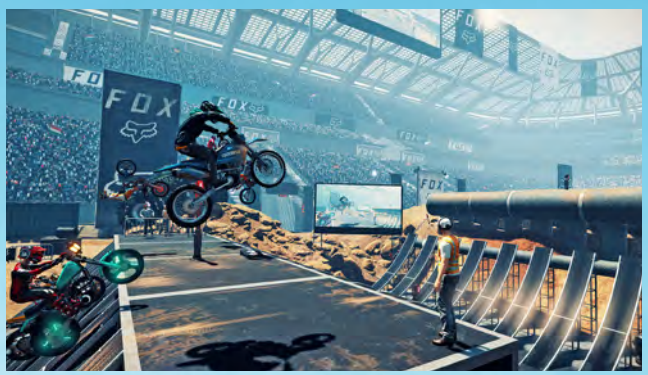
Im Regelfall findet aber eine stetige Verbesserung eurer Fähigkeiten statt, die gleichzeitig auch Upgrades für Fahrer und Fahrzeug mit sich bringt. Gerade zu Beginn purzeln die Levels ziemlich flott, da ihr für beinahe alles XP erhaltet. So erspielt ihr euch schnell neue Bikes und Events. Zusätzlich erhaltet ihr für jeden Stufenaufstieg eine (alternativ im Shop erwerbbare) Lootbox mit Cosmetics. Denn selbst Kleinigkeiten wie eine neue Hose oder neue Felgen für euren Bock müsst ihr erst einmal freischalten. Wem das zu lange dauert, der kann auch die Abkürzung über den Shop nehmen. Hier lassen sich für Ingame-Währung, die ihr teils für gefahrene Rennen, teils aber auch für Echtgeld bekommt, Gegenstände kaufen. Schade. Unser Trost bezüglich der Mikrotransaktionen besteht aber immerhin darin, dass man sich damit keinerlei spielerische Vorteile verschaffen kann. Das Fahrerlebnis bleibt so für jeden gleich, beziehungsweise gleich gut.

Denn was das Gameplay betrifft, haben die Entwickler von RedLynx keine fragwürdigen Entscheidungen getroffen. *Trials* ist auch im neuen Ableger so spaßig wie eh und je. Die einzig namhafte Änderung ist wohl der Wegfall der Tricks, die aufgrund des negativen Spielerfeedbacks gestrichen wurden. Die Mehrheit der Community wünschte sich wohl ein unverfälschtes Spielgefühl. Das sagen zumindest die Entwickler. Was glücklicherweise nicht gestrichen wurde, sind die zahlreichen und teils herrlich stupiden Stunt-Herausforderungen. Da muss man etwa mithilfe der „Bailout"-Funktion von seinem Bike in ein Minenfeld springen und sich so weit katapultieren lassen wie möglich.

Mehr Spieler, mehr Fahrspaß

Abseits des Singleplayers seid ihr natürlich auch noch in der Lage, gegen andere menschliche Fahrer anzutreten. Im Vergleich zu *Trials Fusion* ist der Online-Multiplayer diesmal nämlich direkt zum Release verfügbar. Hier messt ihr euch mit bis zu sieben anderen Spielern auf einer Strecke. Der Gewinner ist dabei zwangsläufig nicht immer der Schnellste, sondern derjenige, dem am wenigsten Fehler unterlaufen. Das kennt man so bereits aus den Vorgängern. Neu ist hingegen eine Art Ranking-System, das euch basierend auf eurer Leistung Punkte gutschreibt oder abzieht und so einer gewissen Division zuordnet. Zusammen mit wechselnden Saisons macht das den Multiplayer wesentlich kompetitiver als zuvor.

Aber auch offline wird euch gute Unterhaltung geboten, wenn ihr lokal mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zockt. Zumal die Entwickler eine Möglichkeit hinzugefügt haben, Offline-Wetten zu platzieren. Der Verlierer zahlt dann eine Pizza oder trinkt einen Schluck „Soda". Zudem gibt es ja auch noch den Tandem-Modus, in dem ihr zu zweit die Kontrolle über ein Motorrad übernehmt. Ihr müsst euch also beim Gasgeben sowie Vor- und Zurücklehnen untereinander absprechen.



Egal ob online oder offline: *Trials Rising* macht im Multiplayer noch einmal wesentlich mehr Spaß – auch dank zahlreicher Modifikationsmöglichkeiten.

Tracks, Gags und Rock'n'Roll

Zu guter Letzt bietet *Trials Rising* dann auch noch einen Track-Editor. Der entspricht quasi eins zu eins dem Tool, mit dessen Hilfe die Entwickler auch die Levels des Hauptspiels erstellt haben. Entsprechend anspruchsvoll gestaltet sich auch der Umgang. Während unserer Demo bekamen wir nicht mehr zustande als eine Start-Ziel-Gerade mit einer Rampe in der Mitte. Betrachtet man allerdings die zahllosen Gegenstände, Assets und Kulissen, darf man sich nach Release bestimmt auf zahlreiche Community-Meisterwerke freuen.

Abgerundet wird das Gesamtpaket schließlich durch den unglaublichen Detailreichtum bei Bikes und Strecken. Da glühen die Bremsscheiben, wenn ihr zu hart in die Eisen steigt, oder eine dynamische Hollywood-Strecke führt euch durch verschiedene Kulissen – inklusive einer Alien-Greenscreen-Sequenz. Dazu gibt es einen unglaublich fetzigen Soundtrack von Bands wie Motörhead oder Airbourne und natürlich jede Menge derben Humor: Sei es bei Levelnamen wie „I Fell Tower" oder wenn wir zuschauen, wie unser Fahrer nach dem Überqueren der Ziellinie in eine Dixie-Toilette ausrollt. Wir saßen ob der oft skurrilen Ideen oft kopfschüttelnd und lachend vor dem Bildschirm.

David Benke

MEINUNG
David Benke

„Ich bin jetzt schon heiß drauf, mich im Februar in den Sattel zu schwingen."

Nach meinen knapp drei Stunden mit *Trials Rising* habe ich wirklich Lust auf mehr. Der Titel bietet einen guten Einstieg, eine rasante Lernkurve und ein gutes Belohnungssystem, das einen zu Beginn anfixt und dann auf lange Sicht motiviert hält. Auch wenn im Vergleich zu den Vorgängern vielleicht nicht allzu viel neu gemacht wurde, die wenigen, aber konsequenten Änderungen haben mir gut gefallen. Die riesige Welt, die um das knackige Fahrerlebnis aufgebaut wird, macht den Grind nach der nächsten Bestzeit noch einmal wesentlich aufregender. Dazu kommt der verbesserte Multiplayer-Part. Zieht man noch in Betracht, dass von Entwickler- und User-Seite stetig Content nachgeliefert und so langfristig für Abwechslung und Spielspaß gesorgt wird, kann man hier zum Release am 26. Februar beherzt zugreifen – auch wenn man bereits einen früheren Ableger im Regal stehen hat.

INFOS

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	RedLynx
Termin:	26. Februar 2019

THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME

Action-Adventure Ein neues Abenteuer aus der Lego-Welt, das den Anspruch hat, auch Erwachsenen mehr Herausforderung zu bieten. Wir hatten Besuch von TT Games und durften uns einen ersten Eindruck machen.

The Lego Movie war ein großer Erfolg und es ist unwahrscheinlich, dass jemand nicht tagelang den „Hier ist alles super"-Song in den Ohren klingeln hatte. Das Videospiel zum Film war gut, aber jetzt will Entwickler TT Games mit dem Klötzchen-Abenteuer zu *The Lego Movie 2* einen draufsetzen. Das Studio hat es sich zu Herzen genommen, was Fans über die *Lego*-Spiele sagen: Sie seien zu einfach, zu generisch, immer wieder das Gleiche. Also wird's diesmal ein paar Änderungen geben. In Deutschland ist der Film ab dem 7. Februar 2019 im Kino, das Videospiel erscheint dann am 28. Februar für Nintendo Switch (zum Download), PS4 und Xbox One sowie am 28. März in den Läden für die Switch. Wir durften vorab schon mal in *The Lego Movie 2 Videogame* reinschauen und uns anhand einer PS4-Vorabversion ein Bild davon machen.

Rettet die Galaxie!

Der *Lego*-Titel ist so wild und farbenfroh wie der erste Teil und die Filme dazu. TT Games hat sich von *Lego Worlds* inspirieren lassen und der Welt mehr Raum gegeben. Mit den Hauptcharakteren des ersten Teils – Emmet und Lucy – streift ihr durch die Straßen von Apokalypstadt, Steinstadt hat den ersten Teil ja nicht ganz überlebt. Apokalypstadt wird jedoch angegriffen von der neuen Oberschurkin: General Mayhem, die mit einer Sticker-Kanone bewaffnet ist. Eure Aufgabe ist es also, General Mayhem davon abzuhalten, eure Galaxie in Schutt und Asche zu verwandeln.

Dabei gibt es drei Sonnensysteme mit mehreren Planeten: Das Erkunder-System, das Sys-

Mit dem Fernglas scannt ihr Gegenstände, um sie sichtbar zu machen oder freizuschalten. Ziemlich cool und nicht nur Lucy kann damit umgehen!

Parkour-Abschnitte gehören schon lange zum *Lego*-Repertoire dazu. Und so muss auch Emmet seinen Hintern von der Couch hieven und ein wenig klettern.

tar-System und den Rand der Galaxis. Der Rand der Galaxis wird aber erst nach Release des Spiels verfügbar sein, dann aber komplett kostenlos!

Ihr könnt die Welt frei erkunden, es gibt auch einen ganzen Sandbox-Planeten, den ihr frei bebauen dürft, aber TT Games hat auch ein Quest-System eingebaut. Goldene Ausrufezeichen zeigen euch die Hauptaufgaben an, silberne Fragezeichen deuten auf eine Nebenquest hin.

Emmet, der Baumeister

In *The Lego Movie 2 Videogame* spielt ihr natürlich unter anderem die bekannten Charaktere aus dem ersten Teil – Emmet, Lucy und Batman sind folglich dabei. Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs, denn Insgesamt gibt es 212 freischaltbare Charaktere, mit denen ihr euch durch die Galaxie baut. Bauen ist übrigens das Stichwort, denn in diesem *Lego*-Spiel ist das der zentrale Gameplay-Aspekt. Im Gegensatz zu anderen *Lego*-Games, in denen jeder Charakter andere Fähigkeiten besitzt und ihr ständig hin- und herwechseln müsst, setzt *The Lego Movie 2 Videogame* auf eine Item-orientierte Spielweise. In der großen und größtenteils offenen 3D-Umgebung findet ihr sogenannte Key Builds wie beispielsweise ein Trampolin oder einen Wassersprenkler. Sobald diese einmal freigeschaltet sind, können alle Charaktere sie mit eingesammelten Bausteinen errichten.

Zusätzlich gibt's noch die Masterpieces, die ihr euch wie die goldenen Steine in anderen *Lego*-Spielen vorstellen könnt. Wenn ihr genug dieser meisterlichen Steine sammelt, könnt ihr besondere, große Gebäude oder Fahrzeuge bauen. Neben den Bausteinen, den Masterpieces und den Key Builds hat jeder Charakter auch noch eine einzigartige „Build Attack". Ähnlich wie im Film läuft dann alles in Slow Motion ab, während ihr eure Attacke vorbereitet, mit der ihr mehrere Gegner von der Bildfläche räumt. Emmets Build Attack ist beispielsweise seine treue Doppeldecker-Couch, die sich in einen Transformer verwandelt. Cool!

Solche Attacken braucht ihr auch für die vielen verschiedenen Gegner-Typen, die in *The Lego Movie 2 Videogame* auftauchen. Die meisten Gegner sind Duplo-Bausteine, denn wie am Ende des ersten Teils (im Film) zu sehen ist, darf die kleine Schwester nun auch mitspielen und bringt Lego-Duplo-Figuren ein. Aus diesen Steinen bestehen auch die drei großen Bosse. Und das meinen wir wörtlich! Denn in diesem Titel trefft ihr die wohl gewaltigsten Bossgegner an, die ihr je in einem *Lego*-Spiel gesehen habt. Um diese zu besiegen, müsst ihr eure Items, eure Fähigkeiten und die Umgebung gut kombinieren! Ihr könnt euch also nicht nur auf eine Sache verlassen.

Sieht vielleicht noch langweilig aus, aber diesen Sandbox-Planeten gestaltet ihr ganz nach eigenem Ermessen. Außerdem gibt's jetzt auch Mini-Dolls wie Theo hier.

Was ist neu?

Wie bereits erwähnt, gibt's ein paar Änderungen. Die Welt ist offen, die Bosse groß und das Spiel eher von Items angetrieben. Aber auch die Duplo-Steine sind eine Besonderheit. Etwas ganz Neues – noch nie wurde das je zuvor in einem *Lego*-Titel verwendet – sind die Mini-Dolls. Die durften nach einer bestimmten Regel von Lego niemals mit den Mini-Figuren in einem Film oder Spiel auftreten. Das wurde jetzt wohl aufgehoben, denn sie sind sehr präsent in *The Lego Movie 2 Videogame*. Das war eine Herausforderung für die Entwickler, da die Mini-Dolls ein Stück größer als die normalen Lego-Steine sind und so nicht ganz in die Raster gepasst haben. Aber in der laut TT Games kurzen Entwicklungszeit von bisher nur acht Monaten haben sie das doch ziemlich gut hingekriegt.

Auch den Vorwürfen, die *Lego*-Spiele seien zu leicht, haben die Entwickler entgegengewirkt. Das Spiel ist zwar bei Weitem kein *Dark Souls*, aber auch nicht mehr blind zu meistern. An vielen Stellen warten kleinere bis größere Herausforderungen auf euch und das ist auch gut so. Im Großen und Ganzen wirkt *The Lego Movie 2 Videogame* bisher rund und bläst etwas frischen Wind in die *Lego*-Welt. Und wenn euch das Spiel nicht überzeugt: Der Soundtrack wird es bestimmt!

Paula Sprödefeld

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Eine neue *Lego*-Welt voller buntem Spaß und Bau-Gelagen. Fein!"

Ich gelte bei uns in der Redaktion wohl als sowas wie die *Lego*-Expertin. So hat mich auch der Entwickler von TT Games begrüßt, der mir *The Lego Movie 2 Videogame* vorgestellt hat. Jedes Mal, wenn ich einen Termin zu einem *Lego*-Spiel habe, kommen in mir gemischte Gefühle auf. Einerseits mag ich die *Lego*-Spiele, denn sie sind witzig, unterhaltsam und nicht frustrierend. Andererseits hat sich in den letzten Teilen auch nicht wahnsinnig viel geändert. Als ich mir nun also *The Lego Movie 2 Videogame* anschauen durfte, habe ich nicht die Neuerfindung des Rads erwartet. Ist auch nicht passiert! Trotzdem war ich einmal mehr von einem *Lego*-Spiel begeistert. Mit wie viel Detailverliebtheit TT Games jedes Mal erneut an die Lego-Welten herangeht, ist beeindruckend, und die Rückkehr zu den nur murmelden Charakteren gefällt mir wirklich gut. Auch, dass das Action-Adventure eher von Items und dem Bauen statt von den Fähigkeiten einzelner Figuren angetrieben wird, ist eine schöne Abwechslung. Die offenen Levels und coolen neuen Boss-Gegner setzen dem Ganzen noch ein kleines Krönchen auf. *The Lego Movie 2 Videogame* wird kein bahnbrechendes Unikat, aber der Spaß wird auf jeden Fall nicht zu kurz kommen.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
Termin: 28. Februar digital/28. März 2019 physisch

Noch nie gab es so gigantische Bosse in einem *Lego*-Spiel! Ihr tretet gegen fiese Lego-Duplo-Kreaturen an. Irgendwie auch süß.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 07. Februar 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Frühjahr 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Aragami – Shadow Edition	Merge Games	21. Februar 2019
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2019
Bubsy: Paws on Fire!	Accolade and Choice Prov.	April 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Claybook	Second Order	März 2019
Cook, Serve, Delicious! 2!!	Vertigo Gaming	2019
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Darksiders Warmastered Edition	THQ Nordic	02. April 2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Degress of Seperation	Modus Games	14. Februar 2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	2019
Dragon Quest XI S	Square Enix	2019
Dream Alone	Fat Dog Games	2019
F		
Fimbul	Eurovideo	Frühjahr 2019
Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E.	Square Enix	Winter 2019
Final Fantasy VII	Square Enix	2019
Final Fantasy IX	Square Enix	2019
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	Square Enix	16. April 2019
Final Fantasy XII: The Zodiac Age	Square Enix	30. April 2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
Fiorager	Humble Bundle	2019
G		
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Winter 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	2019
Guacamelee! Super Turbo Championship Ed.	Leadman Games	28. Mai 2019
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hellwarders	Pqube	21. Februar 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Sommer 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Metaloid: Origin	RetroRevolution	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Modern Combat Blackout	Gameloft	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Monkey Wall	Game Attack	Nicht bekannt
Mortal Kombat 11	Warner Bros. Ent.	10. Mai 2019
N		
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Our World is Ended	PQube	22. März 2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2019
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2019
Puzzlebox	Bplus	2019
R		
Rad Rodgers Radical Edition	HandyGames	26. Februar 2019
Real Farm	Soedesco	2019
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Resident Evil	Capcom	2019
Resident Evil 0	Capcom	2019
Resident Evil 4	Capcom	2019
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2019
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	März 2019
Shadow of Loot Box	Ratalaika Games	2019
Shakedown Hawaii	vBlank	Frühjahr 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Song of Memories	PQube Games	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Winter 2019
Steamworld Quest: Hand of Gilgamech	Thunderful Publishing	2019
Steins;Gate Elite	Koch Media	19. Februar 2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
The Caligula Effect: Overdose	NIS America	15. März 2019
The Lego Movie 2 Videogame (digital)	Warner Bros. Int.	28. Februar 2019
The Princess Guide	NIS America	29. März 2019
The Voice of Germany – Das off. Videospiel	Ravenscourt	15. März 2019
The Walking Dead – Die finale Staffel	Skybound	26. März 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trials Rising	Ubisoft	26. Februar 2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
X/Y/Z		
Xenon Racer	Soedesco	26. März 2019
Yoshi's Crafted World	Nintendo	29. März 2019
Youtuber's Life OMG!	Koch Media	22. Februar 2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2019
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2019
K		
Kirby und das extra magische Garn	Nintendo	08. März 2019
M		
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2019
Mixed Messages	Activision	2019
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2019
P		
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	Atlus	04. Juni 2019
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2019
Spheroids	Eclipse Games	2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	Sommer 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

NINJALA (SWITCH)

Hersteller: GungHo Online Entertainment | **Genre:** Action | **Termin:** Frühjahr 2019

KILLER QUEEN BLACK (SWITCH)

Hersteller: BumbleBear Games | **Genre:** Action | **Termin:** Sommer 2019

Johannes freut sich auf

REDOUT

Redout für die Switch wird erscheinen, es wurde nicht gestrichen! Diese freudige Nachricht veranlasst mich dazu, über den futuristischen Racer zu reden.

Es kommt ja immer mal wieder vor, dass Spiele für eine bestimmte Plattform angekündigt werden, die Pläne dann aber während der Umsetzung im Sande verlaufen und die Games schlussendlich niemals erscheinen. Ein ähnliches Schicksal habe ich schon für das futuristische Rennspiel *Redout* befürchtet, doch siehe da, ein einziger Beitrag beim sozialen Kurznachrichten-Dienst Twitter sorgt für Erleichterung. „Yep, #NintendoSwitch version is *still* coming!“ („Ja die Nintendo-Switch-Version wird erscheinen!“), so berichten die Entwickler dort den wartenden Fans. Weitere Infos, beispielsweise zum ungefähren Zeitraum der Veröffentlichung, bleiben die Entwickler den darbenden Anhängern von *Redout* jedoch schuldig. Aber immerhin, wenn schon Nintendo seine *F-Zero*-Serie so schändlich vernachlässigt, dann springen wenigstens kleinere Entwickler wie 34BigThings ein und füllen die dadurch klaffenden Lücken im Spielangebot der Nintendo Switch. Die Konsole wurde zwar schon gleich zum Marktstart im März 2017 mit dem exzellenten *Fast RMX* vom Münchner Entwicklerstudio Shin'en Multimedia bedacht, aber da Konkurrenz bekanntlich das Geschäft belebt und eine breite Auswahl Vorzüge für die Konsumenten mit sich bringt, wäre *Redout* auf der Switch eine echte Bereicherung. Gut also, dass die Umsetzung

nicht gestrichen wurde. Für andere Plattformen ist der Sci-Fi-Racer übrigens schon im September 2016 und somit vor deutlich über zwei Jahren erschienen und kam sehr gut bei der Presse an. Nachdem die Release-Frage jetzt geklärt ist, bleibt nur noch zu hoffen, dass die Umsetzung technisch sauber realisiert wird.

Johannes Gehrling

EINE KOLUMNE
VON BENJAMIN KEGEL

SUPER SMASH BROS.
SON GOKU MUSS DRAUSSEN BLEIBEN!

Es gibt so ein paar richtig arme Schweine in der Software-Welt. *Smash Bros.*-Mastermind Masahiro Sakurai gehört da wohl nicht dazu. Sein E-Mail-Postfach aber auf jeden Fall …

Ridley ist verdammt noch mal zu groß! Das Meme schon mal gehört? Ja? Dann gehört ihr auf jeden Fall zu den *Smash Bros.*-Feinschmeckern. Quasi seit seinem Auftritt in *Brawl* vor über zehn Jahren haben sich die *Smash*-Fans im Internet brachialer geprügelt, als sie es in Nintendos Kult-Schlägerei jemals hätten anpacken können. Dabei gab es zwei Lager. Auf der einen Seite: die Fraktion „Ridley is too big" – beinhart davon überzeugt, dass der legendäre *Metroid*-Boss einfach viel zu groß sei, um jemals als spielbarer Charakter in einem *Smash*-Titel auftauchen zu können. Auf der anderen Seite: das Team „Ridley is just fine!" – die vielleicht sogar zugeben, dass der fiese Alienräuber schon jenseits der zwei Meter Körpergröße angesiedelt ist, aber man den Kerl für einen echten Auftritt in der Prügelmannschaft doch bitte etwas schrumpfen könnte.

Nintendo darf alles

Das muss man sich mal geben: Ein violetter Drachen-Pterodaktylus-Mischling, der obendrein noch ein Weltraum-Pirat ist und ein Raumschiff fliegt, bringt das halbe Internet zehn Jahre lang zum Überkochen. Und am Ende hauen Nintendo, diese fantastischen Trolle, ein geniales Intro-Video zu Ridleys Karrierestart als spielbaren Charakter raus mit den Worten: „Ridley hits the big time!" Oh ja, Herr Sakurai weiß, wie man sich amüsiert. Und als jemand, der liebend gerne mit Antagonisten an den Start geht, hatte auch ich mit Samus' garstigem Erzfeind bisher eine Menge Spaß! Allerdings bringt die Tatsache, dass Ridley es trotz aller Unkenrufe endlich in *Super Smash Bros. Ultimate* geschafft hat, auch einen Nachteil mit sich: Offenbar sind in einigen Teilen der Online-Community nun alle Dämme gebrochen, wenn es um die Vorschläge weiterer zukünftiger *Smash*-Kämpfer geht. Getreu dem Motto „Wenn sogar Ridley mitmachen darf, warum dann nicht auch …" tauchen immer wieder Namen wie Son Goku, Naruto oder Wario in einem Bikini-Outfit auf. Keine Frage, *Smash Bros.* lebt von seinen Spielern und deren extrem lebendiger Gemeinschaft. Kaum ein anderer Titel generiert dermaßen viele Memes. Bei jedem neuen *Smash*-Release belagern wir erst unsere Spiele-Läden und danach unsere Nintendo-Konsolen. Und keine andere virtuelle Schlägerei produziert auf Youtube so herrliche Reaktionen (überzeugt euch gerne selbst, einfach mal online nach „Ridley Reaction Compilation" suchen). Aber leider kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass man unsere *Smash*-Gemeinschaft hier ein bisschen vor sich selbst schützen muss.

„Auch wenn verschiedene Anime-, Webcomic- und Cartoon-Größen uns prima unterhalten, sollten sie lieber in ihren Animes, Webcomics und Cartoons bleiben."

Na, wer ist das? Aus welchem Spiel stammt er? Wie lautet sein weltberühmter Move? Ich wette, jeder von euch kennt die Antwort. Eine Gaming-Legende!

Ridley hat durch seine Ankunft die Grenzen weiterer *Smash*-Charakter-Vorschläge brutaler vernichtet als … nun, sagen wir mal eine Ceres-Raumstation.

Nachdem die „Ridley is too big!"-Kampagne besiegt wurde, wäre jetzt doch eine „Kraid is too big!"-Aktion eine feine Sache! Ich will ihn im nächsten Teil …

Du kommst hier nicht rein!

Die Sache mit *Smash Bros.* ist die: Jeder einzelne Ableger der Serie ist zwar eine riesige Spaßgranate – aber inhaltlich macht *Smash* als Spiel eigentlich keinen einzigen Schritt in irgendeine Richtung. Es baut kein neues Universum auf. Es bringt die von ihm repräsentierten Games und Figuren nicht weiter. Es erfindet nicht einmal seine eigene Reihe wirklich neu. Was es macht, ist, sich selbst zu feiern – und dabei eine unfassbar geniale Party zu schmeißen, die viele andere Games verzweifelt zu imitieren versuchen. Geschafft hat das bisher noch keiner, noch nicht einmal ansatzweise. Weil *Smash Bros.* aber nichts anderes tut als sich selbst zu feiern, muss es sehr genau überlegen, wen es für die Nummer-1-Party der Videospielwelt reinlässt. Denn letztendlich ist es allein die Charakterriege, über die sich ein *Smash Bros.* definiert: Jede Fete ist eben nur so gut wie ihre Gäste. Ich persönlich bin zum Beispiel der Meinung, dass Bayonetta und Snake schon hart an der Grenze dessen sind, was noch stimmig zu einem *Smash Bros.* passt. Aber die beiden genannten Kandidaten haben einen unbestreitbaren Vorteil: Sie sind echte Videospiel-Legenden. Gut, Snake sicher etwas mehr als Bayonetta, aber wer Nintendos Geschichte rund um die gerettete Hexe kennt, wird sie gerne willkommen heißen.

Ehre, wem Ehre gebührt

Und genau darum geht es dann auch bei einem *Smash*-Charakter, der die Ehre des Mitprügelns verdient hat: Jeder von ihnen hat sich als Gaming-Veteran verdient gemacht. Wer jetzt in *Ultimate* mitmachen darf, ist auf unseren Konsolen und Arcade-Maschinen groß geworden. Diese Figuren haben uns auf Controllern und Joysticks durch unsere Kindheit und Jugend begleitet und sich das Recht erworben, jetzt auf der größten It-Fete der Videospielindustrie mitfeiern zu dürfen. Auch wenn verschiedene Anime-, Webcomic- und Cartoon-Größen uns ebenfalls unterhalten, sollten sie lieber in ihren Animes, Webcomics und Cartoons bleiben. Denn dort sind sie groß geworden. Sie sind keine Videospiel-Charaktere, sondern nur Charaktere, die auch einmal ein Videospiel abbekommen haben. Sollten wir diese Grenze einreißen, würde *Smash Bros.* wohl als Ganzes leiden – denn wenn sich auf einer sonst genialen Feier auch nur ein oder zwei berühmte Besucher tummeln, die so gar nicht zum Rest der Gästeliste passen, bekommt die Show schnell einen weniger exklusiven, im schlimmsten Fall sogar peinlichen Beigeschmack. Und das ist es mir einfach nicht wert, nur um mit Piccolo Spongebob was auf die Nuss geben zu können.

Benjamin Kegel

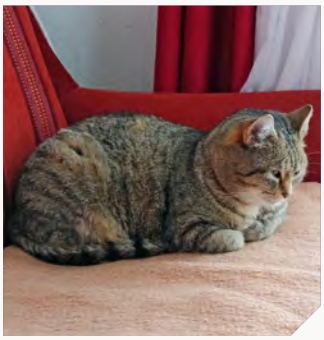
Welche Meinung vertretet ihr? Sollte sich die *Smash*-Serie auch gegenüber Popkultur-Charakteren öffnen? Oder muss *Smash* weiterhin auf seiner elitären Gaming-Gästeliste bestehen? Schreibt uns!

So sieht ein würdiger Newcomer aus: Die Inklinge haben sich ihre Sporen als Gaming-Größen echt verdient und dürfen jetzt fleißig mitprügeln.

Auch wenn ich persönlich nie mit Donkey Kong spielen würde, liebe ich ihn trotzdem in *Smash* – er gibt einen wunderbaren Boxsack ab!

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Kingdom Hearts 3 (PS4), Yoku's Island Express (Switch), Wargroove (Switch), Mutant Year Zero: Road to Eden (PS4)
Sieht gerade: The Big Bang Theory Stf. 10
Und sonst: Normalerweise schaffe ich es gut, mich der alljährlichen Grippewelle zu erwehren, dieses Mal hat es mich aber leider doch mal erwischt. Zum Glück war die Sache nach knapp einer Woche wieder vorbei. PS: Da ich kein gutes von mir habe, gibt es diesmal ein Bild von der Katze meiner Eltern. Die ist eh fotogener als ich.

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Kingdom Hearts 3 (PS4)
Sieht gerade: Kein Netflix, weil das Abo abgelaufen ist. Welcher Gott lässt so etwas zu?
Liest gerade: Einen Thriller zu Ende, der schon 'ne Ewigkeit am Nachttisch liegt
Und sonst: Metroid Prime 4 verschoben? Nervig. Aber auch ganz gut, weil dann gibt es wenigstens ein neues Spiel weniger, welches mir in meinen Versuch hineingrätscht, meinen viel zu hohen Stapel an ungespielten Titeln abzuarbeiten. Next up: Assassin's Creed: Odyssey. Und Resident Evil 2. Und Bayonetta 1+2. Eieieieiei.

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: The Binding of Isaac: Afterbirth+, Persona 5 (ein weiteres Mal)
Sieht gerade: Fake or Fortune – ich bin absolut süchtig! Wieso gibt's nur eine Staffel auf Netflix? Ich brauche mehr davon. Beste Sendung. Aller Zeiten.
Liest gerade: Kill 'em all von John Niven
Und sonst: Diese Woche sehe ich Helge Schneider! Ich freu' mich unglaublich drauf. Das letzte Mal auf einem Konzert vom Meister war ich 2007, glaube ich. Viel zu lange her auf jeden Fall.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Yooka-Laylee
Sieht gerade: Diversen Drachenlord-Content der letzten Jahre auf YouTube
Isst gerade: Spekulatius-Aufstrich
Und sonst: Echt ärgerlich diese ganze Misere mit Metroid Prime 4. Ich habe schon fest mit dem Spiel zum Weihnachtsgeschäft 2019 gerechnet und mich als Metroid-Fan seit Kindertagen wahnsinnig darauf gefreut. Die Prime-Trilogie als Remake/Remaster und ein neues 2D-Metroid würden mich bis zum nun späteren Release aber durchaus besänftigen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Ho-Dad Hootenanny Too
Liest gerade: Éric Vuillard – Die Tagesordnung
Und sonst: Mein jährlicher Hamburg-Aufenthalt steht an. Mit dem Wetter werde ich wohl Pech haben. Aber die große Hafenrundfahrt mal bei Schneetreiben und ordentlich Seegang, warum nicht? Ansonsten treib ich mich sowieso nur in meinen Lieblings-Plattenläden rum und bleibe von außen trocken. Ebenfalls obligatorisch: mindestens ein Besuch beim Kiezbäcker.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Resident Evil 2 (Xbox One), Super Smash Bros. Ultimate (Switch)
Schreibt gerade: Nachdem ich nun meine Zwischenprüfung bestanden habe (Woohoo!) beginnt jetzt die Arbeit an meiner Diplomarbeit – im Beamtenrecht.
Und sonst: Freunde, der England-Urlaub war wieder einmal famos! Mein Kumpel und ich haben in einer Woche drei Burgruinen und elf Pubs „besichtigt". Zurück zuhause ging es dann direkt an Smash Bros. Ultimate, auch mit Kumpels. Kumpels machen eben alles besser!

COSIMA STANEKER (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Stardew Valley, Tales of Vesperia: Definitive Edition
Sieht gerade: The Rising of the Shield Hero, That Time I Got Reincarnated as a Slime, Hunter x Hunter
Liest gerade: Bücher für die Hochschule
Und sonst: Ist meine Zeit als Praktikantin leider schon vorbei. Jetzt geht es zurück ins Ländle nach Stuttgart, wo ich zunächst bei meiner Schwester, ihrem Freund und ihrer Katze wohnen werde. Wie ihr an deren Mimik erkennen könnt, schwebe ich bald in akuter Lebensgefahr.

EBRU CEBECI (23, Praktikantin)

Spielt gerade: Zelda 2, Octahedron
Sieht gerade: Black Mirror
Liest gerade: Pflichtlektüre für die FH
Und sonst: Mein Praktikum neigt sich dem Ende zu. Es war eine schöne und lehrreiche Zeit hier in der Spiele-Redaktion. Lange möchte ich über meine letzte Woche aber nicht schreiben, sondern etwas zum berühmt berüchtigten Zelda 2: Es ist gar nicht so ein schlechtes Spiel. Es ist zwar ziemlich schwierig und ich hatte bestimmt 200 Game Overs, aber sonst hat es mir unheimlich viel Spaß gemacht.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuß	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Onimusha: Warlords	Wargroove	Wargroove	Mario & Luigi: Abenteuer B.
FLOP-TITEL	Travis Strikes Again: NMH	Onimusha: Warlords	Tales of Vesperia	-

Travis Strikes Again: NMH (Switch)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 32

Uäääääh nein, danke. Das hat ja mal gar nix mit dem *No More Heroes* zu tun, wie ich es kenne und liebe. Sieht billig aus, spielt sich monoton, ist langweilig. Da warte ich lieber weiterhin geduldig auf einen echten dritten Teil. **4**

Mit den *No More Heroes*-Spielen hatte ich bisher keinen Kontakt, für kurzweilige Action bin ich aber durchaus zu haben. Typisch für Entwickler Suda51 hat *Travis Strikes Again* ein paar schräge Ideen zu bieten. **7**

Suda-Fans werden es lieben. Aber gibt's so viele Suda-Fans, die Switch spielen? Vielleicht werden es ja durch *Travis Strikes Again* mehr. Das Gameplay ist ziemlich simpel, das Budget war wohl eher niedrig. **7**

Hätte ich das Spiel nicht getestet, ich hätte es sicher nicht gespielt. *Travis Strikes Again* ist ordentlich, aber wirklich überhaupt nicht mein Fall. Dennoch: Der ungewöhnliche Grafikstil und der Humor gefallen mir. **7**

Tales of Vesperia: DE (Switch)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 40

Hm, ja, definitiv ein japanisches Rollenspiel. Sicher nicht schlecht, aber für meinen Geschmack zu austauschbar. Da bleibe ich lieber bei *Octopath Traveller*, das hat einen interessanteren Stil und spannendere Kämpfe. **6**

Tales of Vesperia ist bis heute einer der besten Teile der Rollenspielreihe und dank der vielen zusätzlichen Inhalte im Remaster, die es bisher nicht in Deutschland gab, ist es sogar noch eine Spur besser. **8**

Bei JRPGs bin ich wählerisch. *Vesperia* ist ja nun auch schon etwa zehn Jahre alt. Sieht aus wie jedes Spiel dieser Art und klingt auch so, da spiel ich lieber noch mal *Persona 5*. Das kommt ja vielleicht auch bald auf Switch. **6**

Tales of Vesperia: Definitive Edition schaut richtig hübsch aus auf der Switch und überzeugt mit symphatischen Protagonisten und einem auf Spaß getrimmten Kampfsystem. Ein weiteres gutes RPG auf der Switch. **8**

Onimusha: Warlords (Switch eShop)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 44

Ja, technisch hätte man aus diesem Remake definitv mehr herausholen können. Aber hey – es ist verdammt noch mal *Onimusha*! Ich hoffe nun inständig auf einen vierten Teil und freue mich auch über weitere Remakes. **8**

Onimusha: Warlords war auf keinen Fall ein schlechtes Action-Spiel, als es ursprünglich erschien. Doch die Neuveröffentlichung auf der Switch ist schon arg rudimentär, speziell technisch wäre da einfach mehr gegangen. **5**

Ich mag den Spielfluss mit Action und Rätseln und das Setting gefällt mir auch. Es gibt aber definitiv liebevollere Remakes. Wer den Klassiker verpasst und Spaß mit den alten *Resident Evils* hat, riskiert einen Blick. **7**

Onimusha: Warlords ist ein Klassiker, der bisher an mir vorbeiging. Wie so viele Klassiker erwacht das Spiel auf der Switch zu neuem Leben, allerdings ist der technische Stand des Games 2019 kaum mehr zeitgemäß. **6**

Wargroove (Switch eShop)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 36

Ja mei, Strategie, hm? Leider so gar nicht mein Genre, wenngleich ich anerkenne, dass das hier schon ein echt verflixt gutes Ding geworden ist. Wer weiß, vielleicht packt es mich überraschend ja doch noch irgendwann. **7**

Seit über zehn Jahren warten *Advance Wars*-Fans auf einen Nachfolger. Wenn Nintendo nicht in die Puschen kommt, müssen es eben Indies mit einem quasi-*Adavance Wars* richten. Und das gelingt ihnen mit *Wargroove* super! **8**

Ich habe *Advance Wars* damals geliebt, auch wenn ich – das habe ich bestimmt schon einmal erwähnt – echt nicht sehr begabt in Rundenstrategie bin. *Wargroove* gefällt mir, auch wegen des Nostalgie-Bonus. **8**

Rundenbasierte Strategiespiele können faszinierend, aber auch ermüdend sein. Glücklicherweise entpuppt sich *Wargroove* als besonders spaßiger Genre-Vertreter, der auf der Switch zu den Besten seinesgleichen gehört. **8**

Mario & Luigi: Abenteuer Bow. (3DS)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 46

Müsste ich mich entscheiden, würde ich wohl sagen, dass *Abenteuer Bowser* mein zweitliebster Ableger der *Mario & Luigi*-Reihe ist, gleich nach dem ersten Teil. Den neuen Modus rund um Bowser Jr. finde ich etwas lahm. **8**

Das Rollenspiel mit den Mario-Brüdern ist charmant, clever und wirklich spaßig. Für mich hat es allerdings einen nicht zu verachtenden Haken: Es erschien für 3DS und den rühre ich inzwischen einfach nicht mehr an … **7**

Ist das Motto des Monats Neuauflagen? Das Spiel kenne ich schon, deshalb passe ich. Die *Mario & Luigi*-Reihe ist aber generell sehr unterhaltsam und wer den Teil nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen. **8**

Schwer zu glauben, aber am meisten hat mich diesen Monat ein 3DS-Spiel begeistert, das zugleich auch noch die Neuauflage eines DS-Games ist. Ist *Mario & Luigi* so gut oder einfach gerade Spieleflaute angesagt? **9**

Etrian Odyssey Nexus (3DS)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 48

Oh, guckt mal, noch ein generisches japanisches Rollenspiel. Ernsthaft, ich kann die Genre-Archetypen und unnötigen Konventionen nicht mehr sehen. Wie Katha bevorzuge ich ungewöhnlichere Vertreter wie *Persona 5*. **6**

Ich glaube, ich habe zu *Etrian Odyssey 5* bereits geschrieben, dass mich die Reihe reizt, mir aber ein guter Einstiegspunkt fehlt. Sollte die Reihe auf der Switch landen, klappt's vielleicht mit uns beiden. **7**

Super für alle, die gerne durch Dungeons kriechen. Aber genau wie Vik habe ich meinen 3DS schon lange nicht mehr aus dem Schrank geholt – warum auch, wenn die Switch ebenso portabel ist wie der Handheld? **7**

Wie auch Viktor würde ich die Reihe gerne mal auf der Switch zu Gesicht bekommen, dann würde ich *Etrian Odyssey* durchaus mal eine Chance geben. Das Gameplay weckt ja Interesse am Spiel. Nächstes Mal? **7**

TRAVIS STRIKES AGAIN NO MORE HEROES

Action Der Auftragskiller Travis Touchdown ist nach fast einem Jahrzehnt stiller Abwesenheit zurück auf dem Bildschirm. Ein würdiges Comeback auf der Switch?

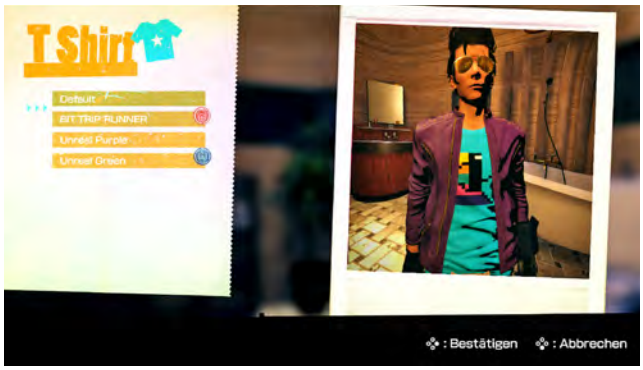
Das neue Spielejahr 2019 ist noch jung, doch unter der Publisher-Eigenmarke hat Nintendo bereits gleich zum Jahresanfang zwei Spiele für die Switch veröffentlicht. Neben der familienfreundlichen, aber unspektakulären Wii-U-Neuauflage *New Super Mario Bros. U Deluxe* auch das wesentlich ungewöhnlichere Action-Game *Travis Strikes Again: No More Heroes*. Letzteres zielt spürbar auf ein erwachsenes Publikum ab und zeigt sich im Test daher auch wie zu erwarten als derb, brutal und mitunter humoristisch weit unter der Gürtellinie des guten Geschmacks angesiedelt. Reicht das aus für ein spaßiges Switch-Spiel von hoher Qualität? Das haben wir zwischen aggressiven Gegnerhorden und 80er-Jahre-Neonlook herauszufinden versucht.

Die Serie im Überblick

Doch zunächst soll es erst einmal ganz grundlegend werden: *Travis Strikes Again: No More Heroes* ist das dritte Spiel der *No More Heroes*-Serie, aber nicht der dritte Teil, vielmehr handelt es sich laut Eigenaussage des Entwick-

Travis ist riesiger Fan des traditionellen japanischen Nudelgerichts Ramen, deswegen informiert er sich am PC im heimischen Wohnwagen über die Variationen.

Blutige Schauplätze grausamer Gewalt wie hier sind der Grund, warum *Travis Strikes Again: No More Heroes* erst ab 16 Jahren freigegeben wurde.



Für euer unter widrigen Bedingungen ergattertes Geld bekommt ihr online T-Shirts mit verschiedenen Motiven zahlreicher real existierender Indie-Spiele.

Zwischenbosse wie Sheepman Green fordern euch etwas mehr ab als gewöhnliche Gegner, sind mit der richtigen Taktik aber kein bockschweres Hindernis.

lers um einen Ableger abseits der Hauptserie. Teil 1 namens *No More Heroes* erschien (hierzulande) bereits 2008 für die Wii und stach aus dem sonst recht einheitlichen Brei an Casual- und Familienspielen für die erfolgreiche Bewegungskonsole heraus. Umsetzungen des zunächst nur für die Nintendo-Konsole erschienenen Spiels für Konkurrenz-Plattformen folgten. Wii-exklusiv wurde dann 2010 unter dem Namen *No More Heroes 2: Desperate Struggle* der zweite Teil der Reihe veröffentlicht. *Travis Strikes Again: No More Heroes* ist ebenfalls Nintendo-exklusiv erschienen und in verschiedenen Versionen erhältlich. Im eShop der Switch wird die Grundversion für rund 30 Euro angeboten, für zehn Euro Aufpreis erhaltet ihr den Season Pass gleich mit dazu, der im Laufe der Zeit nach Release neue Inhalte verspricht. Die physische Handelsversion schlägt indes immer mit rund 40 Euro zu Buche und beinhaltet auch immer gleich einen Download-Code für den Season Pass.

Bad Man will Rache

In *Travis Strikes Again: No More Heroes* hat sich der Auftragskiller und Protagonist des Spiels Travis Touchdown, seines Zeichens im Auftrag für die United Assassins Association tätig, in der fiktiven Stadt Santa Destroy niedergelassen. Dort lebt er in seinem ausladenden Wohnwagen mit seiner Katze. Der Otaku-Auftragskiller und riesige Nerd Travis hat sich in der Vergangenheit mit Bad Girl angelegt, die im Zuge der Auseinandersetzungen zu Tode kam. Sieben Jahre später, gleich zu Beginn der Geschehnisse in *Travis Strikes Again: No More Heroes*, steht nun deren Vater Bad Man vor Travis' Wohnwagen, um Rache für den Tod seiner Tochter zu üben. Während der anschließenden Prügelei geht allerdings etwas schief und sowohl Travis Touchdown als auch Bad Man landen in der virtuellen Spielwelt einer Spielkonsole namens Death Drive MK2. Um dort wieder herauszugelangen, müssen Travis und Bad Man ihre persönlichen Differenzen beilegen und zusammenarbeiten, was sie sodann auch tun. Damit beginnt das rund zehn- bis zwanzigstündige Abenteuer in der obskuren Spielwelt von *Travis Strikes Again: No More Heroes*.

Das Kampfsystem

Eure Aufgabe in *Travis Strikes Again: No More Heroes* ist grundsätzlich simpel: Metzelt euch durch die von Gegnerhorden bewohnten virtuellen Spielwelten und besiegt den Endboss einer jeden Spielwelt. Zum Zwecke dieser Aufgabe verfügt ihr über mehrere Angriffsmöglichkeiten und weitere Moves, deren korrekte Verwendung ihr zu Spielbeginn in einem kurzen Tutorial erlernt. So bewegt ihr euch grundsätzlich zu Fuß vorwärts und könnt mit eurer Hauptwaffe, einem Beam-Katana, auf zwei unterschiedliche Arten angreifen: einmal mit hoher Durchschlagskraft, was viel Schaden verursacht und lange dauert, und einmal mit kurzen flotten Schlägen, die weniger Schaden anrichten, dafür aber nur einer kurzen Ausführungszeit bedürfen. Springen und Ausweichen gehören ebenso zu eurem Move-Repertoire, außerdem könnt ihr beispielsweise Sprünge und Katana-Angriffe kombinieren. Zusätzlich verfügt ihr über verschiedene Skills wie besonders wirkungsstarke Angriffe oder Selbstheilung, hierfür müsst ihr aber zunächst die entsprechenden Skill-Chips finden und einsammeln. Maximal vier verschiedene Skills könnt ihr gleichzeitig für den Kampf ausrüsten, sammeln könnt ihr aber deutlich mehr. Während Standardangriffe die Energie eures Katanas leeren, die ihr mittels Bewegungssteuerung (oder Analogstick-Bewegung) wieder auflädt, geschieht dies bei euren Skills mit der Zeit ganz von allein, hier ist einfach nur Warten angesagt. Fürs Kämpfen erhaltet ihr außerdem Erfahrungspunkte, die euren Level und somit Energie und Angriff ansteigen lassen; die müsst ihr aber aktiv in den Levelaufstieg investieren, denn automatisch funktioniert das Ganze nicht. Im Spiel könnt ihr jederzeit zwischen Travis Touchdown und Bad Man als Spielfigur wechseln

Das ungewöhnlichste Speichersystem der Welt? Einen Speicherpunkt erstellt ihr nämlich durch das Benutzen der Toiletten.

In der zweiten Welt löst ihr zwischen den Auseinandersetzungen in Villen kleinere, recht simple Rätsel.

oder aber kooperativ zu zweit an einer Konsole ran, wobei dann beide Figuren zum Einsatz kommen. Sowohl Travis als auch Bad Man verfügen zu diesem Zweck über eigene Skills und Level-Verbesserungen.

Die Bugstreet Boys

Habt ihr euch zu Spielbeginn mit den Mechaniken von *Travis Strikes Again: No More Heroes* ganz kurz vertraut gemacht, geht es ziemlich flott ans Eingemachte. Große Horden an Gegnern, im Spiel „Bugs“ genannt, stellen sich euch in die Quere. Als durchweg humorvolles Spiel lässt sich *No More Heroes* nur selten die Gelegenheit entgehen, Gegnertypen mit witzigen Typennamen zu versehen. Bestes Beispiel? Die „Bugstreet Boys“ gehören zu den ersten Gegnertypen, über die ihr im Spielverlauf stolpert. Beim ersten Zwischenboss sowie Endboss werden dann schnell die Möglichkeiten der Meta-Ebene in *No More Heroes* deutlich, die sich durch das Bereisen verschiedener virtueller Spielewelten innerhalb des Spiels ergibt. Ständig durchbrechen nämlich vor allem höherrangige Gegner die vierte Wand und sprechen euch als Spieler ganz direkt an, wobei immer wieder deutlich gemacht wird, dass ihr gerade nicht nur ein Game spielt, sondern euch auch innerhalb des Spiels nochmals in einem von mehreren virtuellen Spielen befindet.

Metzelt alles nieder

Sonderlich anspruchsvoll wird *Travis Strikes Again: No More Heroes* auf keiner der drei verfügbaren Schwierigkeitsstufen so wirklich, solange ihr mit Hack&Slay-Titeln zumindest ganz grundsätzlich etwas anfangen könnt. Genau das ist das Spiel im Kern nämlich: eine Aneinanderreihung von Auseinandersetzungen mit großen Mengen simpler Gegner, gefolgt von Kämpfen mit anspruchsvolleren Widersachern in kleinerer Zahl. Relevant ist dabei ein gut koordinierter Einsatz eurer Angriffe, Fähigkeiten und Skills, um die Schlachten erfolgreich zu überstehen. Zwischendurch erkundet ihr die Spielwelt und löst hier und da kleinere Aufgaben und Rätsel, der Fokus liegt aber ganz klar auf den Kämpfen. Um dem derben Humor treu zu bleiben, regeneriert ihr eure Kräfte durch den Verzehr von Ramen-Gerichten an entsprechenden Ständen überall in der Spielwelt, gespeichert wird durch das Benutzen der Toiletten. Das muss man *Travis Strikes Again: No More Heroes* lassen: der Humor mag oft plump sein, witzig ist es aber allemal. Etwas zu schnell nutzt sich dafür allerdings das Gameplay ab und es wird spätestens nach dem Abschluss von zwei, drei Spielwelten sehr repetitiv. Gepaart mit der leider nicht ganz optimalen, stellenweise unpräzisen Steuerung ist ein bisschen Frust leider nahezu vorprogrammiert. Im Grunde läuft es halt doch immer und immer wieder darauf hinaus, dass ihr euch durch Gegnerhorden metzelt, Zwischenbosse und Endbosse besiegt und Spiel um Spiel abschließt. Etwas mehr Gameplay-Abwechslung wäre wünschenswert gewesen.

Zu wenig Abwechslung

Ähnlich repetitiv sind indes auch die Spielwelten von *Travis Strikes Again: No More Heroes*. Zwar sorgen die Entwickler durch die Verwendung mehrerer „Spiele im Spiel“ für eine gewisse Abwechslung, doch auch die Spiele innerhalb des Spiels sind sich weitestgehend ähnlich und bauen allesamt auf 4:3-Optik, Pop-Art, 80er-Jahre-Neonlook und VHS-Schick auf. Für etwas Auflockerung und Abwechslung sorgt die kleine Oberwelt des Spiels, nämlich Travis' Wohnwagen mit angrenzendem Grundstück. Hier könnt ihr frei umherlaufen, auf der Toilette nicht nur speichern, sondern auch euer Outfit wechseln, online neue T-Shirts mit Indiespiel-Motiven kaufen und Ramen-Blogs besuchen, eintreffende Fax-Nachrichten lesen, die verschiedenen Spielwelten betreten oder euch auf euer Motorrad schwingen. Die Möglichkeiten der Oberwelt sind aber natürlich begrenzt und fehlende Abwechslung der eigentlichen Spielwelten kann auch hier nur bedingt wettgemacht werden.

Neben Standardangriffen und üblichen Moves wie Springen und Ausweichen verfügt ihr auch über sammelbare spezielle Skills wie die praktische Selbstheilung.

Der Grafikstil von *Travis Strikes Again: No More Heroes* entbehrt nicht eines gewissen Reizes durch die Verwendung ungewohnter Grafik-Effekte.

Hauptsächlich seid ihr im Spiel zwar zu Fuß unterwegs, es gibt aber auch Abschnitte, bei denen ihr ein Fahrzeug benutzt.

Ein falscher Eindruck soll hier jedoch keinesfalls entstehen, denn die Spielwelten von *Travis Strikes Again: No More Heroes* sind durchaus spannend gestaltet, originell umgesetzt und entbehren nicht eines gewissen Retro-Schicks, der durchaus zu überzeugen weiß. Lediglich in puncto Abwechslungsreichtum wurde zu wenig getan. Besonders die popkulturellen Anspielungen auf andere Spiele, Filme und Serien wie *The Legend of Zelda*, *Tron* und *Terminator* wissen zu überzeugen.

Ungewöhnlich, aber repetitiv

Somit ist *Travis Strikes Again: No More Heroes* alles in allem ein gutes, aber kein herausragendes Spiel und angesichts der sich bereits am Horizont anbahnenden großen Switch-Titel für 2019 wahrscheinlich neben *Animal Crossing*, *Luigi's Mansion 3*, *Pokémon für Switch* und Co. etwas zu schnell wieder vergessen. Das ist schade, denn die Entwickler waren spürbar bemüht, ein humorvolles Erlebnis zu erschaffen, das vor allem auf Originalität setzt. Das ist im Grunde auch gelungen, denn *Travis Strikes Again: No More Heroes* lässt sich mit kaum einem anderen Switch-Titel vergleichen. Leider ist dabei der Abwechslungsreichtum innerhalb des Spiels etwas zu sehr auf der Strecke geblieben und vor allem das Gameplay recht repetitiv geworden – zusammen mit der stellenweise unpräzisen Steuerung sowie der unnötigen Bewegungssteuerung das größte Manko von *Travis Strikes Again*. Gleichzeitig liegen die großen Stärken im allgegenwärtigen derben Humor, einem motivierenden Fortschrittssystem mit Erfahrungspunkten, Levels und Skills, einer schicken Retro-Neon-Optik mit entsprechender musikalischer Begleitung sowie der Möglichkeit, das komplette Spiel auch kooperativ zu meistern. Wie wichtig oder nichtig einzelne Punkte für die persönliche Spielerfahrung sind, muss jeder für sich selbst entscheiden. Hier liegen die Schwerpunkte ja bekanntlich an mitunter sehr unterschiedlichen Stellen.

Johannes Gehrling

Im Koop-Modus erlebt ihr das ganze Spiel zusammen mit eurem Begleiter wider Willen namens Bad Man.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein außergewöhnliches Speichersystem und ein ungewöhnlicher Protagonist."

Ein Switch-Spiel, das aus der Masse heraussticht, sich aber später als doch etwas weniger abwechslungsreich herausstellt, als man zunächst noch denken möchte: so ließe sich *Travis Strikes Again: No More Heroes* wohl recht treffend beschreiben. Das Spiel setzt auf originelle Ideen und ganz grundsätzlich sind ja Titel des Hack&Slay-Subgenres ohnehin in der modernen Spielewelt echt rar gesät. Nach meinem ausgiebigen Ausflug in die virtuellen Spielwelten von *No More Heroes* ist mein Bedürfnis nach dieser Art von Spiel aber auch erst einmal wieder gestillt. Im Kopf hängen geblieben sind mir vor allem die wohl außergewöhnlichste Art zu speichern, die mir je untergekommen ist, sowie ein konkurrenzlos verbalerter Protagonist.

Travis Strikes Again: NMH

Termin: 18. Januar 2019
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Grasshopper Manufacture
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 40 Euro (digital 29,99 Euro)

GRAFIK 8
Grafisch definiert das Spiel die Grenzen des Machbaren zwar nicht neu, der Retro-Neon-Grafikstil sticht aber aus der Masse heraus und hat einen gewissen Charme. Flüssig läuft das Geschehen jederzeit.

SOUND 7
Text: Deutsch
Die Musik und Sounds passen einerseits gut zum Spielgeschehen, können aber stellenweise auch nerven, vor allem bei allzu quietschigen Soundeffekten.

STEUERUNG 6
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung könnte präziser sein, die Verwendung von Bewegungssteuerung ohne Mehrwert ist unnötig.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (3 Stufen)
Travis Strikes Again: No More Heroes unterscheidet sich zwar deutlich von der Masse an Switch-Spielen, ist aber in sich selbst leider etwas repetitiv geraten.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Koop-Modus macht den Action-Titel leichter und tendenziell auch spaßiger. Das Gameplay bleibt aber dasselbe und damit auch hier etwas zu repetitiv.

PRO / CONTRA
- ✚ Derber Humor
- ✚ Motivierende Fortschritts-Elemente
- ✚ Ungewöhnliche optische Präsentation
- ✚ Komplettes Spiel im lokalen Koop spielbar
- ✚ Stimmige und atmosphärische Musik …
- ➖ … die aber auch nerven kann
- ➖ Unnötige Bewegungssteuerung
- ➖ Teils unpräzise Steuerung
- ➖ Repetitives Gameplay

WERTUNG/FAZIT

71

„Viel Gemetzel, zu wenig Abwechslung, trotzdem cool: Das ist *Travis Strikes Again*."

WARGROOVE

Strategie Auf in den Kampf! *Wargroove* bietet gelungenen Rundenstrategie-Spaß, dank liebevoll gestalteter Charaktere, einer gut gemachten Kampagne und starkem Umfang.

Vor 17 Jahren erschien mit *Advance Wars* ein einzigartiges Strategiespiel für den GBA, das zwar keine großen Verkaufserfolge feierte, sich aber eine treue Fanbase schuf. Vor allem die liebevoll gestaltete Welt und die Charaktere überzeugten damals. Kombiniert mit einem übersichtlichen, aber komplexen Kampfsystem, das auf das Schere-Stein-Papier-Prinzip setzt, entstand ein durchaus ambitioniertes Projekt. Doch Spiele dieser Art sind rar und erst Anfang 2017 gab es einen Hoffnungsschimmer für Fans: Das Indie-Entwicklerstudio Chucklefish, das unter anderem *Starbound* kreierte, kündigte *Wargroove* an. Schon bei den ersten gezeigten Screenshots wurden die Parallelen zum Game-Boy-Titel deutlich. Wie das Vorbild beinhaltet *Wargroove* etwa eine schachbrettartige Karte, vier Fraktionen, verschiedene Einheiten und Terrains, unterschiedliche Gebäude zur Rekrutierung neuer Streitkräfte – alles im gezeichneten 2D-Retrolook. Am 01. Februar erschien das Spiel und wir testen, was euch erwartet.

Was ist in dem Paket?

Inhaltlich hat *Wargroove* einiges zu bieten. Genretypisch gibt es eine Kampagne, die 32 abwechslungsreiche Story- und Nebenmissionen umfasst. Die Story ist kein Meisterwerk, aber solide, und vor allem die oft witzigen und kurzen Dialoge halten euch zwischen den Levels bei Laune. Die insgesamt zwölf kampfeslustigen Kommandanten aus den vier Fraktionen Kirschenstein, Höllheim, Himmelsang und den Floranern lassen keine Möglichkeit aus, einen Disput auszutragen. Zudem schaltet ihr zwei weitere Modi im Laufe der Kampagne frei.

Kommandant Emeric hat seinen Groove „Schild des Altmeisters“ aktiviert. Im roten Bereich erhalten Verbündete dadurch einen höheren Rüstungswert.

Die kampfeslustige Ragna lauert euch mehrmals während der Kampagne auf. Mit witzigen Dialogen finden die Charaktere immer einen Grund zum Kämpfen.

Showdown! Missionen mit einer festgelegten Zahl an Einheiten sind eine willkommen Abwechslung. Jeder Zug muss gut überlegt sein.

Im Arcade-Modus spielt ihr einen der zwölf Kommandanten. Jeder hat eine eigene Geschichte und eine einzigartige Spezialfähigkeit, den sogenannten Groove.

Da wäre der knifflige Puzzle-Modus, der insgesamt 25 Aufgaben bietet und perfekt für unterwegs oder eine kurze Spielsession geeignet ist. Einheiten sind hier vorab platziert und ihr müsst innerhalb eines Zuges den gegnerischen Kommandanten oder dessen Basis zerstören. Hier lernt ihr schnell die Stärken eurer Einheiten zu nutzen und die Lösungen sind komplex genug, um eure grauen Gehirnzellen zu trainieren.

Im Arcade-Modus stehen hingegen die Kommandanten im Vordergrund. Mit einem ausgewählten Helden sucht ihr euch einen von drei Schwierigkeitsgraden aus und kämpft gegen fünf aufeinanderfolgende Herausforderer um eine geheimnisvolle Waffe. Wird ein Kampf verloren oder aufgegeben, startet ihr allerdings wieder beim ersten Gegner.

Zusätzlich zu den drei Einzelspielermodi enthält *Wargroove* einen umfangreichen Editor und einen Mehrspielermodus. Neben der obligatorischen Eigengestaltung von Karten dürft ihr im Editor zusätzlich eigene Kampagnen und Puzzles schreiben. Es ist sogar möglich, Zwischensequenzen, Dialoge und Events zu gestalten und sämtliche Kreationen mit anderen Spielern zu teilen. Allerdings müsst ihr euch die Funktionen des Editors selbst erarbeiten, es wird nämlich nichts erklärt.

Im Online-Mehrspielermodus treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander an – auf Switch, PC, Xbox One sogar über Plattformgrenzen hinweg. Wollt ihr euch lieber an einer Konsole mit euren Freunden bekriegen, könnt ihr das mit bis zu drei Mitspielern machen.

Du ziehst in den Krieg, nicht in den Sieg!

Mit wenigen Ausnahmen entscheidet ihr mit einer von zwei Möglichkeiten eine Schlacht für euch: Besiegt den gegnerischen Kommandanten oder zerstört dessen Basis! Insgesamt 20 verschiedene Einheiten stehen euch hierzu zur Verfügung und bieten euch reichlich taktische Möglichkeiten. Die stärkste und wichtigste ist der Kommandant, den ihr vor Beginn der Schlacht wählt. Er besitzt eine einzigartige Spezialfähigkeit, den sogenannten Groove, der durch Kämpfe aufgeladen wird. Alle weiteren Streitkräfte werden mit Gold in Kasernen, Türmen oder Häfen rekrutiert, wobei die Menge an erhaltenem Gold durch die Anzahl der kontrollierten Gebäude bestimmt wird.

Runde um Runde zieht ihr eure Einheiten über die Karte und versucht, eurem Ziel näher zu kommen. Strategisch wichtige Punkte müssen gesichert werden und schnell entstehen mehrere Fronten, an denen ihr auf euren Gegner trefft. Die Kämpfe sind prinzipiell leicht zu verstehen, bieten aber trotzdem genug Spieltiefe. Jede Einheit verfügt über eine Lebensanzeige, die gleichzeitig deren Kampfkraft darstellt. Je weniger Leben ein Trupp übrig hat, desto weniger Schaden teilt er aus; sinkt die Anzeige gar auf Null, segnet die Streitkraft das Zeitliche. Komplex werden die Kämpfe durch kritische Treffer und Terrain. Letzteres bietet euren Einheiten einen festgelegten Verteidigungswert, der erhaltenen Schaden reduziert. Auf hohen Bergen oder im Wald seid ihr besser geschützt als auf freiem Feld oder der Straße. Mit kritischen Treffern steigert ihr den Schaden eurer Einheiten, die Voraussetzungen unterscheiden sich allerdings. Bei Bogenschützen klappt das, wenn sie sich vor dem Angriff nicht bewegen, im Gegensatz dazu müssen eure Reiter mindestens sechs Felder vor einer Attacke zurücklegen, um den Schadensbonus zu bekommen. Nutzt ihr das Wissen zu eurem Vorteil, plant voraus und verwendet die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten mit Bedacht, steht eurem Sieg nichts mehr im Weg.

Das ist Wargroove!

Wargroove macht vieles richtig und bietet wenig Ansatz für Kritik. Die taktischen Schlachten sind das Herzstück des Titels und die verschiedenen Karten sind abwechslungsreich gestaltet. Lediglich auf großen Maps ist es teilweise schwer, die Übersicht zu behalten, vor allem im Handheld-Modus. Etwas mehr Komfort hätten wir uns auch gewünscht. Zum Beispiel fehlt die Möglichkeit, per Tastendruck die Reichweite aller gegnerischen

Puzzle-Time! In nur einem Zug muss der rote Kommandant besiegt werden. Die Lösungen sind nicht trivial und mit steigender Einheitenzahl steigt die Komplexität.

Floranische Grünwächter treffen auf Ibiswächter aus Himmelsang. Die Kavallerie ist im Wald gut geschützt, aber Speerkämpfer sind effektiv gegen die Reiter.

MEINUNG
Thomas Denzinger

„Tolle Rundenstrategie! So viel Spaß beim Grübeln hatte ich lange nicht mehr."

Auch wenn es Spiele gibt, die besser aussehen oder mehr Inhalte bieten, *Wargroove* hat mich vor allem mit seiner charmanten Präsentation überzeugt. Motivierende Rundenstrategie, viel Liebe zum Detail, top Preis, umfangreicher Editor und durchdachter Multiplayer … ich könnte die Liste noch weiterführen, aber ihr merkt, auf was ich hinauswill. *Wargroove* macht viel richtig und ist genau das, was es sein will. Es finden sich hier und dort kleinere Kritikpunkte und auch die Optik muss man mögen, aber mich persönlich hat keins von beidem gestört. Meiner Meinung nach kann jeder, egal ob alteingesessener *Advance Wars*-Veteran oder Gelegenheitsstratege, etwas mit der Indie-Taktik anfangen. Ach ja, der Puzzle-Modus ist übrigens perfekt für unterwegs!

Die Missionen führen euch in der Kampagne durch die Welt von *Wargroove*.

Wargroove

Termin: 01. Februar 2019
Hersteller: Chucklefish
Entwickler: Chucklefish
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 16,99 Euro

GRAFIK 7
Die Pixeloptik ist natürlich Geschmackssache, allerdings stechen die schön gezeichneten Figuren und Einheiten positiv hervor.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Schöner, thematisch passender Soundtrack mit eingängigen Themen. Eine Musikbox zum Anhören der Lieblingstracks hat es auch ins Spiel geschafft.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Einfaches, präzises Manövrieren von Einheiten klappt super. Wir hätten uns allerdings mehr Komfortfunktionen gewünscht.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (einstellbar)
Mit der Kampagne, dem Arcade-Modus und dem Puzzle-Modus seid ihr 40 Stunden gut beschäftigt. Und dank Editor ist endlos für Nachschub gesorgt.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2–4 **Spieler offline:** 2–4
Ihr könnt euch sowohl online als auch an einer Konsole mit bis zu drei weiteren Spielern bekriegen. Exklusiv gibt es einen extra Modus, den Schachgroove.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Tolle Charaktere und Dialoge
- ✚✚ Super Preis/Leistung
- ✚ Fairer, einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ✚ Umfangreicher Editor
- ✚ Multiplayer Crossplatform
- ✚ Gute Deutsch-Lokalisierung
- ✖ Fehlende Komfortfunktionen
- ✖ Große Maps etwas unübersichtlich
- ✖ Editor wird nicht so gut erklärt

WERTUNG/FAZIT

„Gut gelungene Rundentaktik mit Fantasy-Flair. Nicht nur für Profi-Strategen. "

82

Truppen zu sehen, oder die Option, Puzzles direkt neu zu starten. Strategisch habt ihr die unterschiedlichsten Möglichkeiten, egal ob ihr mit einer großen Armee den Gegner zermürbt oder die gegnerische Streitkraft im Stil von *300* an einer Engstelle aufhaltet, um mit euren Flugeinheiten die ungeschützte Basis zu zerstören. Die KI ist fair und gut nachvollziehbar, nur manchmal scheint ihr Kommandant auf einer Selbstmordmission zu sein. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist gut ausbalanciert und zudem könnt ihr ihn sogar mit drei Reglern genau auf eure Bedürfnisse einstellen. Außerdem sind Missionen, in denen ihr keine neuen Einheiten rekrutieren könnt und mit einer festgelegten Armee eine Übermacht an gegnerischen Truppen besiegen müsst, ein Highlight für Strategen.

Auch wenn die Geschichte rund um Mercia, Herrscherin von Kirschstein, das Rad nicht neu erfindet, überzeugen die Charaktere auf ganzer Linie. Egal ob die jähzornige, aber tollpatschige Ragna aus Höllheim oder der hinterhältige Floraner Sedge, in jeder Figur spiegelt sich die Arbeit und Detailverliebtheit der Entwickler wider. Chucklefish hat mit *Wargroove* ein top Rundenstrategiespiel geschaffen und belebt den Geist von *Advance Wars* wieder.

Thomas Denzinger

MEINUNG
Viktor Eippert

„Wenn Nintendo seine Fans vernachlässigt, müssen eben ambitionierte Indie-Entwickler ran."

Schon als ich den ersten Trailer zu *Wargroove* Anfang 2017 sah, erinnerte mich die Indie-Taktik sofort an *Advance Wars*. Und tatsächlich stellte sich das Strategiespiel von Chucklefish beim Durchspielen als eine würdige Anlehnung an die Nintendo-Reihe heraus. Wie das Vorbild verströmt *Wargroove* reichlich Charme und bietet spannende Gefechte. Und auch wenn die Ähnlichkeiten zu *Advance Wars* unbestreitbar sind, wird dank des Fantasy-Settings und ein paar frischen Akzenten wie den Grooves genug Eigenständigkeit geboten. Falls ihr, so wie ich, seit Jahren auf ein neues *Advance Wars* wartet, solltet ihr *Wargroove* unbedingt eine Chance geben!

Ein klassisches Gefecht in *Wargroove*: Im Norden kämpfen wir um ein unbesetztes Dorf, im Süden starten wir ein Ablenkungsmanöver.

Tolle Prämien im Shop!

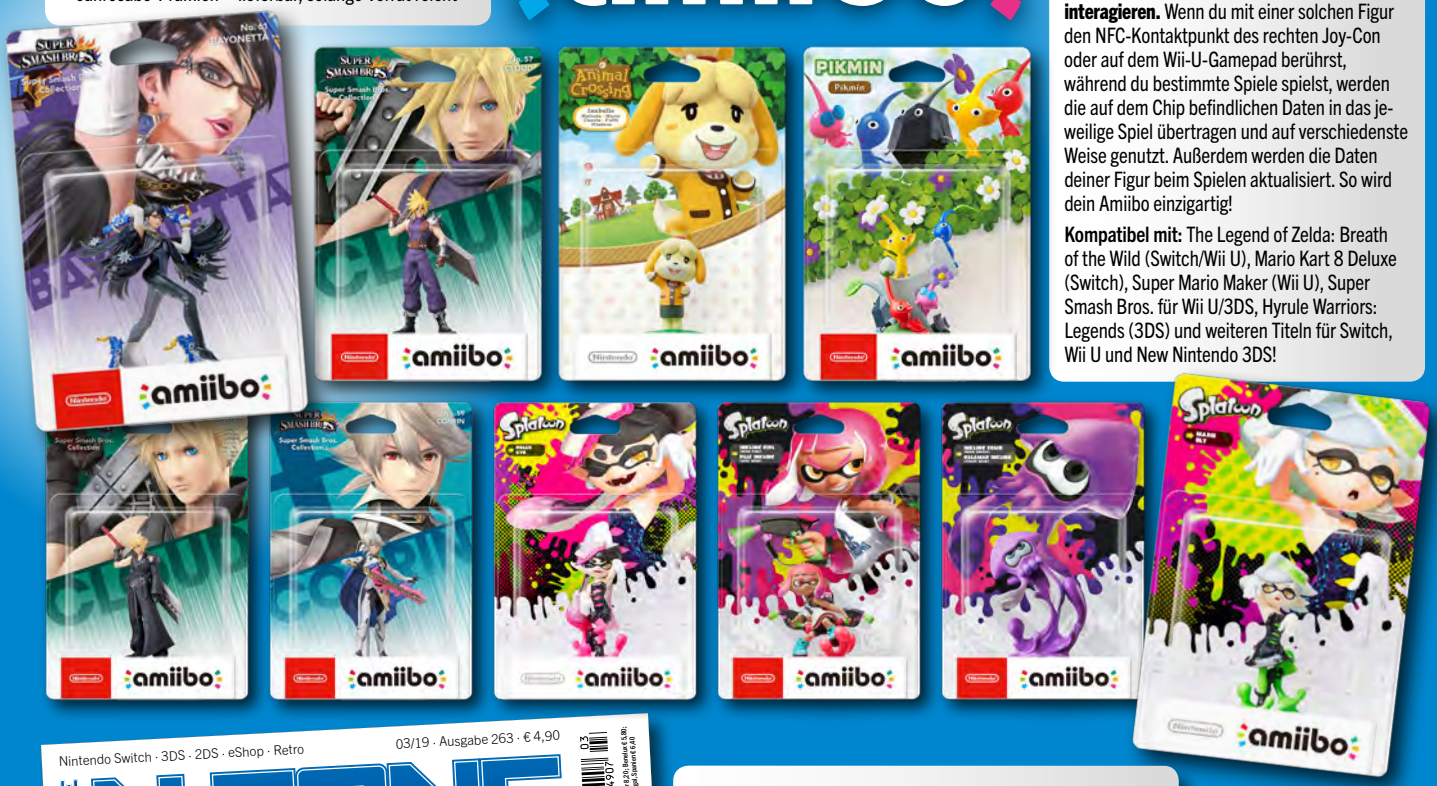
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

TALES OF VESPERIA DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Zum zehnjährigen Jubiläum spendiert Bandai Namco *Tales of Vesperia* eine HD-Ehrenrunde für die Switch. In unserem Test klären wir, wie sich das Rollenspiel schlägt.

Unter Fans der Reihe gilt *Tales of Vesperia* als einer der besten Ableger, wenn nicht sogar der Beste überhaupt – und das, obwohl seit der ursprünglichen Veröffentlichung 2008 für Xbox 360 bereits sechs weitere *Tales of*-Spiele erschienen sind. Dabei hatten westliche Spieler bisher nie das Vergnügen, die 2009 in Japan veröffentlichte und mit vielen neuen Inhalten erweiterte PS3-Fassung von *Tales of Vesperia* zu erleben. Aber dank der *Definitive Edition* für PC, PS4, Xbox One und Switch ändert sich das nun, denn wie der Name schon suggeriert, sind hier alle Verbesserungen bereits enthalten und obendrein mit weiteren Anpassungen ergänzt worden. Doch reicht das, um zehn Jahre später immer noch zu überzeugen?

Einprägsame Charakterriege

In *Tales of Vesperia* lenkt ihr die Geschicke von Yuri Lowell, der einst ein Ritter bei der Imperialen Armee war und inzwischen ein Vagabundenleben führt. Im Bestreben, seinen Mitbewohnern des Armenviertels der imperialen Hauptstadt dabei zu helfen, einen entwendeten Gegenstand zurück zu ergattern, begibt sich Yuri auf eine lange, abenteuerliche Reise. Dabei gewinnt er zahlreiche neue Reisegefährten wie die naive Adelige Estellise, die aufbrausende Magierin Rita oder den lebenserfahrenen, aber recht faulen Raven. Die Handlung kommt zunächst nur recht langsam in die Gänge und ist im Großen und Ganzen trotz ein paar Überraschungen nichts Außergewöhnliches im Genrevergleich.

Was *Tales of Vesperia* so spielenswert macht, sind die sympathischen, einprägsamen Charaktere, die einem vor allem in der zweiten Spielhälfte richtig ans Herz wachsen. Anfangs wirken einige der Figuren ziemlich stereotypisch, wobei Yuris treuer Hunde-Begleiter Repede sofort einen bleibenden Eindruck hinterlässt. Wie oft ist schließlich ein Pfeife rauchender und im Kampf mit Dolchen geübter Hund Teil einer Rollenspielgruppe? Vor allem aber entwickeln sich die Hauptakteure im Verlauf des Abenteuers spürbar weiter und wachsen aneinander, was für eine tolle Gruppendynamik sorgt. Dazu tragen ebenfalls die sogenannten Plaudereien bei, optionale Bonusdialoge, in denen die Charaktere ihre Gedanken zu aktuellen Geschehnissen beitragen, mehr über die Hintergründe der Spielwelt preisgeben oder einfach nur rumalbern.

Problematische Vertonung

In der *Definitive Edition* ist die Heldengruppe sogar noch umfangreicher als in der Urfassung,

Die größte Stärke von *Tales of Vesperia* sind die charmanten und einprägsamen Charaktere, die sich im Verlauf der Handlung deutlich weiterentwickeln.

Die Dungeons sind größtenteils mit verwinkelten Gängen aufgebaut, ab und an bieten sie auch ein paar simple Umgebungs- und Schalterrätsel.

da Yuris alter Ritter-Freund Flynn im späteren Spielverlauf zum dauerhaft spielbaren Begleiter wird und mit der jungen Piratin Patty ein komplett neuer Hauptcharakter hinzustößt. Beide fügen sich dank zahlreicher zusätzlicher Dialogszenen, Plaudereien und Zwischensequenzen nahtlos ins Abenteuer ein. Selbst bestehende Abschnitte mit anderen Figuren wurden hier und da um weitere Dialoge ergänzt, um den Figuren und ihren Beziehungen zueinander noch mehr Tiefe zu verleihen. Auch die englische Vertonung wurde erweitert, um den neuen Inhalten gerecht zu werden, das hat allerdings einen nicht zu verachtenden Haken: Für einige Figuren, unter anderem auch Protagonist Yuri, mussten andere Sprecher einspringen, während sämtliche Originalabschnitte beibehalten wurden. Das sorgt natürlich dafür, dass die frischen Dialogzeilen sofort unangenehm auffallen, speziell dann, wenn innerhalb kurzer Zeit mehrfach die alte und die neue Stimme im Wechsel zu hören sind. Wer möchte, kann dafür immerhin auch mit der japanischen Originaltonspur spielen.

Wie von der Reihe gewohnt, setzt das Echtzeit-Kampfsystem auch in *Tales of Vesperia* auf eine Mischung aus Comboangriffen und Spezialfähigkeiten.

Noch mehr drin

Keinen negativen Beigeschmack haben dagegen die restlichen Neuerungen wie neue Spielgebiete beziehungsweise neue Abschnitte in bestehenden Arealen, optionale Bonusdungeons, weitere Bossgegner (die meisten davon sind optional), zusätzliche Kostüme sowie diverse kleinere Verfeinerungen am Gameplay. Letzterem merkt man das Alter übrigens etwas an, vor allem die mechanisch sehr uninspirierten Nebenquests wirken einfach nicht zeitgemäß. Zu großen Teilen spielt sich *Tales of Vesperia* aber immer noch gut. Die actionreichen Kämpfe zum Beispiel sind zwar weniger komplex im Vergleich zu den neueren Serienteilen, bieten aber noch genug Mechaniken, um auch nach längerer Spielzeit nicht öde zu werden. Die Auseinandersetzungen erinnern dabei ein wenig an Kampfspiele, da sowohl Gegner als auch eigene Spielfiguren durch Combos in einen Stunlock geraten können und man die Widersacher mittels Spezialattacken zudem in die Luft schleudern und von dort aus weiterbearbeiten kann. Besonders verheerende Angriffsfolgen ermöglicht die Aktivierung des Überlimits (lädt sich auf, wenn Yuri und Freunde angreifen oder getroffen werden), mit dem man für kurze Zeit endlos Combos und Spezialangriffe aneinanderreihen kann.

Immer noch gelungen

Reichlich Anpassungspotenzial bieten außerdem die Fähigkeiten, die Yuri und seine Mitstreiter durch das Benutzen der zahlreichen Waffen im Spiel erlernen. Einige davon bieten lediglich passive Boni wie mehr Lebenspunkte oder Resistenzen, andere ermöglichen neue Aktionsmöglichkeiten oder Kampfstrategien durch neue Combomöglichkeiten.

Durch die zahlreichen Ergänzungen der *Definitive Edition* lohnt sich ein Ausflug in die riesige Welt von *Tales of Vesperia* auch für Kenner des Originals. Und wer Yuris Abenteuer seinerzeit verpasst haben sollte oder einen guten Einstieg in die *Tales of*-Reihe sucht, ist hier ebenfalls gut aufgehoben.

Viktor Eippert

Die Spielwelt ist umfangreich und hat viel Abwechslung zu bieten. Zu den Highlights zählen die hübsch gemachten Städte.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich bin sehr gerne in die Welt von *Tales of Vesperia* zurückgekehrt."

Die *Tales of*-Spiele zeichnen sich grundsätzlich durch ihre interessanten Heldengruppen aus, doch in *Tales of Vesperia* sind mir Yuri, Estelle, Repede, Rita, Raven und die anderen besonders stark ans Herz gewachsen. Das Spiel nimmt sich gebührend Zeit, die Motivationen und Charakterzüge der Figuren darzustellen, und jeder Held bereichert die Truppe spürbar und trägt zur Gruppendynamik bei. Das gilt auch für Neuzugang Patty und überhaupt werten die Anpassungen in der *Definitive Edition* das Erlebnis auf. Schade nur, dass die neuvertonten Szenen teilweise auffallen wie ein bunter Hund und einen entsprechend aus dem Spielfluss reißen. Eine einheitliche Neuvertonung mit den neuen Sprechern hätte der Atmosphäre gutgetan. Trotzdem habe ich sehr gerne erneut die Welt von *Tales of Vesperia* erkundet.

Tales of Vesperia: Definitive Edition

Termin: 11. Januar 2019
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Namco Tales Studio
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7

Stilistisch ist *Tales of Vesperia* immer noch sehr ansehnlich, doch rein technisch merkt man dem Spiel das Alter trotz HD-Lifting an. Insbesondere die Umgebungstexturen sind nicht der Hit.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Grundsätzlich ist die englische Vertonung gelungen. Nur leider wurden für die in der *Definitive Edition* zusätzlich hinzugefügten Szenen mitunter andere Sprecher für manche Charaktere verwendet, was an den entsprechenden Stellen seltsam wirkt.

STEUERUNG 9

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist eingängig und lässt sich sogar frei konfigurieren.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Nicht alle Spielaspekte sind gut gealtert, doch insgesamt erwartet euch ein spannendes, großes Abenteuer.

MEHRSPIELER 7

Spieler online: - **Spieler offline:** 1 - 4
Bis zu drei Mitspieler können in den Kämpfen die direkte Kontrolle der anderen Spielfiguren übernehmen.

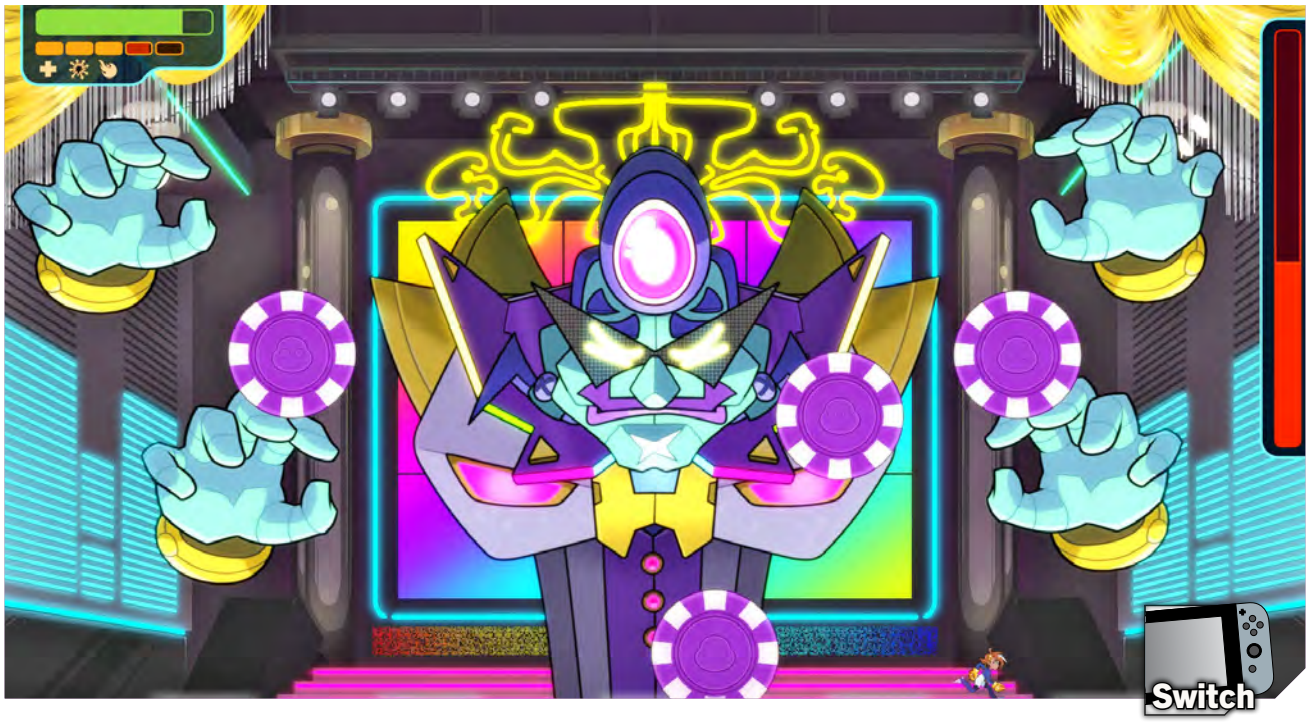
PRO / CONTRA

- ✚ Sympathische, einprägsame Charaktere
- ✚ Patty fügt sich gut in Heldengruppe ein
- ✚ Plaudereien bieten zusätzliche Charakterzeichnung
- ✚ Spaßiges Kampfsystem
- ✚ Abwechlungsreiche, umfangreiche Spielwelt
- ✚ Zahlreiche neue Spielinhalte zum Original
- ➖ Keine Erkundungsanreize auf Oberweltkarte
- ➖ Spielerisch anspruchslose Nebenquests
- ➖ Inkonsequente Englisch-Vertonung

WERTUNG/FAZIT

80

„Tolle Neuauflage, die sich trotz Alterserscheinungen für Neulinge und Kenner lohnt"



DOUBLE CROSS

Nur als Download erhältlich!

Jump & Run Ein interdimensionales Mysterium? Ein packender Kriminalfall? Ein gelungenes Jump & Run? Diese löblichen Beschreibungen passen wohl nur bedingt auf *Double Cross*.

Als Agentin der Regulierungsbehörde für Interdimensionale Fernreisen und Transport (kurz R.I.F.T.) sorgt Zahra Sinclair für galaktischen Gehorsam. Ob illegal einwandernde Außerirdische oder anderweitig abnorme Dimensionssprünge: Kosmische Regelverstöße kommen der verantwortungsbewussten Weltraumbeamtin um keinen Preis in die Tüte. Als der mächtige Metakatalysator aus dem R.I.F.T.-Hauptquartier gestohlen wird, zögert Zahra daher keine Sekunde, dem mysteriösen Übeltäter nachzustellen und seine dunkle Identität zu offenbaren.

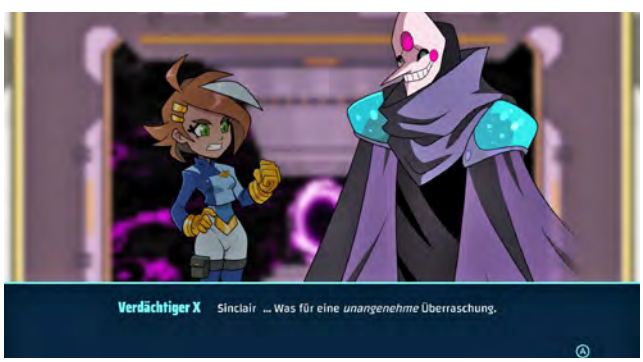
Ein Fall für Galileo Mystery

Die relativ interessante, aber vorhersehbare Handlung nimmt im Jump & Run *Double Cross* einen nicht zu unterschätzenden Teil des Gameplays ein. So lenkt ihr Zahra nicht nur durch dreizehn triviale Levels, sondern geht mit der eifrigen Agentin auch zwischendurch im R.I.F.T.-Hauptquartier auf Spurensuche. Was in der Theorie durchaus spannend klingen mag, entpuppt sich in der Praxis schon bald als eintöniger Schreibtischjob. Statt eurem eigenen, kriminalistischen Spürsinn zu folgen, tingelt ihr nämlich auf Anweisung von einem R.I.F.T.-Kollegen zum anderen, besprecht Indizien und befüllt ganz nebenbei eure Akten.

Insgesamt gleicht die Detektivarbeit damit leider eher einem lästigen Lückenfüller als einem sinnvollen Spielelement und macht einen sehr halbherzigen Eindruck. Ein paar Rätsel hätten hier wahre Wunder gewirkt, stattdessen bleibt es bis zum Schluss beim einfallslosen „Gehe zu X und zeig ihm Y"-Prinzip.

Im Weltall nichts Neues

Jetzt aber weg vom Schreibtisch und ab ins Getümmel! Immerhin warten in *Double Cross* nebst der Endmission drei Gebiete mit je-



Neben den liebevoll gestalteten Charakteren bildet das interdimensionale Setting einen weiteren, raren Pluspunkt im nicht ganz so actionreichen Jump & Run.

Hübsch geht anders: Inbesondere die Etappe Reptarria macht einen öden Eindruck. Die wenigen Gegnertypen mindern die Abwechslung im Spiel noch weiter.

weils vier relativ langen Levels auf euch, die ihr in nahezu beliebiger Reihenfolge abschließen könnt. Stets mit dabei ist eure Protonenschleuder, mit der ihr euch zu bestimmten Haltepunkten zieht, um entfernte Plattformen zu erreichen, Abgründe zu überwinden oder auch einfach nur schneller von A nach B zu gelangen. Aktiviert ihr die Schleuder, verlangsamt sich dankenswerterweise die Zeit, damit ihr in Ruhe zielen könnt. Die Hangelei macht Spaß und ist einwandfrei umgesetzt – leider mangelt es dem restlichen Leveldesign aber an frischen Ideen und Innovationen.

So vereint *Double Cross* so ziemlich alle Klischees, die man von anderen Platformern bereits zur Genüge kennt, schafft es aber nicht, sie in einem neuen, spannenderen Gewand zu präsentieren. Die drei individuell gestalteten Gebiete Spaßkuppel, Reptarria und Glibbertopia bringen wenigstens ein wenig Abwechslung ins Spiel: So gibt es im Letztgenannten etwa verschiedenfarbige Schleime, die ihr euch zunutze machen müsst, um ans Levelende zu gelangen. Nicht zuletzt wegen des geringen Umfangs kann *Double Cross* sein Potenzial jedoch nicht ausschöpfen.

Auch die Grafik ist allenfalls Mittelmaß. Während die liebevolle Gestaltung der Charaktere überzeugt, lassen die Levels selbst zu wünschen übrig. Vor allem das öde Reptarria entäuscht auf ganzer Linie. Immerhin ist die musikalische Untermalung gelungen.

Drei von insgesamt vier Bosskämpfen sind maximal trivial und jeweils nach einer knappen Minute vorüber. Eine volle Energieleiste beschleunigt das Prozedere nur.

Haudrauf-Agentin Sinclair

Größtes Manko sind jedoch ohne Frage die unfassbar eintönigen wie substanzlosen Kämpfe. Besiegt ihr die nach Schema F kämpfenden Gegner, lassen sie Energiekugeln fallen, die Zahra den Einsatz noch stärkerer Fähigkeiten ermöglichen. In Anbetracht der absolut anspruchslosen Schlagabtausche ist die Nutzung jener jedoch gar nicht nötig. Ähnlich überflüssig sind daher auch die Aufwertungen, die Zahra mithilfe des gesammelten Upgradiums freischaltet. Zwar habt ihr hier Zugriff auf ein paar durchaus hilfreiche Fähigkeiten, ans Spielende kommt ihr aber auch problemlos ohne.

Lediglich der finale Endkampf lässt sich bei den Auseinandersetzungen positiv hervorheben – alle anderen Bossbegegnungen sind trotz mehrerer Phasen ähnlich trivial wie die restlichen Kämpfe und jeweils nach einer knappen Minute auch schon vorüber.

Von Sauerbraten bis Ananas

Nach rund sechs Stunden ist der Verdächtige X geschnappt und der Metakatalysator wieder in Sicherheit. Wer das restliche Upgradium sammeln und alle Erfolge freischalten will, kehrt zum R.I.F.T.-Hauptquartier zurück und wiederholt die Levels – die Zwischensequenzen lassen sich dabei aber nicht überspringen.

Insgesamt hinterlässt *Double Cross* einen mittelmäßigen Eindruck. Ob die Grafik, das Leveldesign, die Kämpfe oder die Spurensuche: Jedes Spielelement ist nichts Halbes und nichts Ganzes und nicht selten sogar völlig belanglos. Wer auf der Suche nach guter Genrekost ist, sollte daher lieber einen Blick auf *Mega Man* oder *Shovel Knight* werfen. Vielleicht sehen wir Zahra und Konsorten ja in einem anderen Spiel wieder – insbesondere die Charaktere sowie das interdimensionale Setting besitzen nämlich durchaus Potenzial. **Cosima Staneker**

Mit der Protonenschleuder zieht sich Zahra zu entfernten Plattformen, um beispielsweise wertvolles Upgradium zu sammeln.

MEINUNG
Cosima Staneker

„*Double Cross* ist in sämtlichen Disziplinen nichts Besonderes."

Es gibt ein durchaus witziges Level in der Spaßkuppel, das euer Geschick mit der Protonenschleuder in verschiedenen Minispielen auf die Probe stellt. Mehr solcher kreativen Ansätze hätten dem restlichen Spielverlauf wirklich gut getan. Die Detektivarbeit ist ein Lückenbüßer, das Leveldesign linear und uninspiriert und von den unfassbar eintönigen Kampfbegegnungen möchte in an dieser Stelle erst gar nicht wieder anfangen. Genrefans haben mit Zahra und ihren R.I.F.T.-Kollegen womöglich ihren Spaß, alle anderen sollten von *Double Cross* dagegen Abstand halten. Eine Sache hat mich abseits all dessen dann doch positiv überrascht: Nach Spielende dürft ihr einen Blick auf Artworks und Konzepte werfen und euch die Musik im Menü anhören. Den Braten macht das aber auch nicht fett.

Double Cross

Termin: 10. Januar 2019
Hersteller: Headup Games
Entwickler: 13AM Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6
Insbesondere die Levels in Reptarria sind alles andere als hübsch anzusehen. Die scharfen Charaktermodelle von Zahra, ihren Kollegen und Gegnern wirken in den Etappen zudem oft grafisch fehl am Platz.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Schmissige Musik, die das Geschehen gut begleitet.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Allgemein lässt sich Zahra gut durch die Levels leiten. Die Hangelei per Protonenschleuder macht am meisten Laune und ist gut umgesetzt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Double Cross möchte zwei Genres vereinen, scheitert aber leider in der Ausführung. Die Spurensuche ist ein zeitraubender und uninspirierter Lückenfüller, die Levels sind wiederum viel zu anspruchslos. Lange werdet ihr euch nicht bei R.I.F.T. aufhalten, auch wenn das interdimensionale Setting Potenzial hat.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Spaßige Protonenschleuder-Hangelei
- ✚ Liebevoll konzipierte Charaktermodelle
- ✚ Reizvolles Sci-Fi-Setting
- ✚ Interessante Handlung
- ✚ Schmissige Musik
- ✚ Unterschiedlich gestaltete Levelgebiete, …
- ➖ … die jedoch kaum Innovationen bieten.
- ➖ Überflüssiges Aufwertungssystem
- ➖ Kleinere Performanceprobleme
- ➖ Geringer Umfang
- ➖➖ Belanglose Detektivarbeit
- ➖➖ Anspruchslose (Boss-)Kämpfe

WERTUNG/FAZIT

64

„Nettes Jump & Run mit belangloser Rahmung und kaum frischen Ideen"

ONIMUSHA: WARLORDS

Action-Adventure Ein Oldie aus dem Jahr 2001 erhält eine neue Chance: Kann der Action-Adventure-Opa *Onimusha: Warlords* nach all der Zeit noch überzeugen?

Alte Spiele für neue Konsolen sind weiterhin beliebt. Capcom fährt in diesem Monat gar zweigleisig: Während das aufwendig produzierte Remake von *Resident Evil 2* grundlegend neu ist, muss *Onimusha: Warlords* mit einem einfachen Remaster leben, das dafür aber auch für Switch erscheint.

Die Story sowie deren Ablauf ist ergo identisch mit der Urversion für die Playstation 2, die 2001 erschienen ist: Wir befinden uns mitten im 16. Jahrhundert und übernehmen die Geschicke des Samurai Samanosuke Akechi, der eine beunruhigende Nachricht von Prinzessin Yuki erhält. Demnach seien zahlreiche ihrer Bediensteten verschwunden und wurden vermutlich von Monstern getötet. Sie selbst habe Angst um ihr eigenes Leben, weshalb sie uns um Hilfe bittet. In der Tat müssen wir bereits nach ein paar Spielminuten hilflos mit ansehen, wie Samanosuke von einer monströsen Kreatur niedergeschlagen und Yuki entführt wird. Zum Glück erhält unser Recke im Gegenzug die Kraft des Oger-Clans, mit der er die Dämonen bekämpfen, ihre Seelen sammeln und Yuki befreien kann. Na, dann los!

Die Rätsel zu den Pluspunkten des Spiels. Dieses Schieberätsel ist zum Beispiel nicht nur erstaunlich herausfordernd, sondern unterliegt obendrein einem Zeitlimit.

Alter Tee neu aufgewärmt

Man merkt *Onimusha: Warlords* bereits bei den Dialogen an, dass wir es mit einem Kind aus den frühen 2000er-Jahren zu tun haben. Eigentlich sind wir heutzutage ausufernde Zwischensequenzen gewohnt, in denen Charaktere bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sind. Hier hingegen werden alle relevanten Ereignisse in ein paar Minuten abgefrühstückt, während Held und Bösewichter stereotypischen Klischees entsprechen.

Wer sich darauf einstellt, der sollte das Setting und die daraus entstehende Atmosphäre durchaus genießen können. Die meiste Zeit stolzieren wir durch enge Höhlengänge oder erforschen einen stilechten Palast, der uns mitten ins alte Japan versetzt. Obendrein sind hierzulande Spiele mit einer vergleichbaren Thematik wie *Okami*, *Dynasty Warriors* oder *Aragami* relativ rar, weswegen *Onimusha: Warlords* erstaunlich frisch wirkt.

Mehr Umsetzung als Remaster

Leider gilt dies nicht für die ergraute Technik: Das gesamte Spiel erinnert stark an die ersten drei *Resident Evil*-Episoden, in denen wir uns ebenfalls über statische Hintergründe bewegen. Diese sind immerhin so weit überarbeitet, dass auch auf großen Fernsehern keine hässlichen Kanten stören. Trotzdem sieht das Ergebnis verwaschen aus und bildet einen Kontrast zu den Charakteren sowie Dämonen mit ihren hochauflösenden Polygonen.

Für die heutige Zeit ebenfalls gewöhnungsbedürftig: Sobald wir den Bildschirmrand erreichen, wechselt die Kameraperspektive und zeigt Samanosuke aus einem anderen Blickwinkel. Dieses Stilmittel war Ende der 1990er-Jahre sehr beliebt und mit der sogenannten „Tank-Steuerung“ gekoppelt. Wer sie nicht kennt: Drückt man das Steuerkreuz nach oben, dann marschiert die Spielfigur stur geradeaus. Soll sie hingegen eine andere Richtung einschlagen, dann müssen wir uns mühsam zur Seite drehen.

Die Remaster-Version bietet sowohl die alte Tank-Steuerung als auch eine Alternative an, mit der ihr Samanosuke direkt steuert – so wie es bei jedem modernen Action-Adventure der Fall ist.

In der Tat ist diese Steuerungsart zu bevorzugen, weil sie sich freier und natürlicher anfühlt. Leider gibt es einen Haken: Die häufigen Perspektivenwechsel zwingen euch zum ständigen Umdenken, was besonders im Kampf gegen mehrere Gegner nervt. Man merkt einfach, dass *Onimusha: Warlords* nicht für diese Art der Steuerung konzipiert ist.

Mal wieder typisch: Sobald irgendwelche Dämonen ihr Unwesen treiben, hinterlassen sie überall Dreck und Schleim.

Die Kunst der alten Designschule

Zum Glück gibt es auch ein paar gute Nachrichten, die vor allem die stimmige Musik und das Spieldesign betreffen. Erst einmal ist *Onimusha: Warlords* erstaunlich fair und schafft auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine gute Balance zwischen nicht zu leicht und nicht zu schwer. Die Kämpfe sind schön flott und die einzelnen Steuerungsmechanismen schnell erlernt.

Apropos Kämpfe: Samanosuke ergattert im Laufe des Abenteuers drei Schwerter und zwei Fernkampfwaffen, die alle ihren eigenen Nutzen haben. Die Schwerter sind den Elementen Wasser, Feuer und Wind zugehörig und jeweils mit einem eigenen Special Move gekoppelt. Dank der gesammelten Dämonenseelen können wir deren Levels verbessern, was einen spürbaren Unterschied ausmacht. Ab und an stoßen wir auf eine Tür, die von einer Dämonengeschwulst überwuchert ist und sich nur mit dem passenden Schwert öffnen lässt. Erneut werden Erinnerungen an das ähnlich konzipierte *Resident Evil* wach, sobald wir in ein altbekanntes Gebiet zurückkehren und einen vormals unzugänglichen Raum aufschließen.

Ein besonderes Lob gebührt den wenigen Rätseln, die allesamt gut gealtert sind. Egal ob wir die Fähigkeit eines Schwertes geschickt ausnutzen oder ein kleines Schiebepuzzle lösen müssen, abermals stimmt die Balance, weshalb wir gerne für ein paar Sekunden grübeln, aber niemals zu lange überlegen.

Unterm Strich fühlt sich *Onimusha: Warlords* angenehm abwechslungsreich an, weil ständig neue Orte, andere Gegner oder eben diverse Rätsel anstehen. An wenigen Stellen übernehmen wir gar die Rolle von Kaede, einer weiblichen Ninja, die besonders flott im Nahkampf ist und aus der Ferne mit spitzen Kunai-Messern um sich wirft. Zudem besitzt Kaede einen Dietrich, mit dem sie für Samanosuke unzugängliche Türen aufschließt und somit andere Gebiete durchstreift.

Kurz und knackig

All diese Vielfalt ist aber auch bitter nötig, denn die Spielzeit hält sich in Grenzen und bricht selbst für einen Titel aus dem Jahr 2001 keine Rekorde. Geübte Action-Spieler sollten bereits nach drei bis vier Stunden durch sein. Danach können sie allenfalls optionale Geheimnisse erforschen, etwa die Dämonendimension, in der sich Samanosuke durch 20 Stockwerke schnetzelt und den Schlüssel für eine besonders mächtige Waffe ergattert. Schade, dass sich Capcom nicht an der leicht aufgebohrten Xbox-Version namens *Genma Onimusha* orientiert hat. Die bot nämlich ein paar Räume, Gegner und Geheimnisse mehr, die auch dem Remaster gutgetan hätten.

Andreas Altenheimer/ Benedikt Plass-Fleßenkämper

Gleich der erste Endgegner ist gut doppelt so groß und dreimal so breit wie unser Samurai.

MEINUNG
Andreas Altenheimer

„Ein passabler Oldie, der trotz weniger Anpassungen immer noch Spaß macht“

Ihr solltet euch eines beim Kauf unmissverständlich klarmachen: *Onimusha: Warlords* ist ein altes Spiel, das für die Nintendo Switch kaum verbessert wurde. Das merkt ihr dem Action-Adventure in jeder Pore an, egal ob bei der antiquierten Technik, dem altbackenen Perspektivenwechsel oder der kurzen Durchspielzeit. Aber gleichzeitig spüre ich: *Onimusha* war zu seiner Zeit dank kompetenten Spieldesigns und schicker Rätsel ein richtig guter Titel. Schnell habe ich all die Alterserscheinungen vergessen und meinen Spaß am Schnetzeln von Dämonen. Wohlgemerkt spricht hier keine Nostalgiestimme aus mir heraus: Während ich das Original damals nur angespielt hatte, war es mir nun eine Freude, diese Lücke 18 Jahre später zu schließen.

Onimusha: Warlords

Termin: 15. Januar 2019
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 5

Die technischen Anpassungen halten sich sehr in Grenzen. *Onimusha: Warlords* ist mehr eine Wiederveröffentlichung als ein Remaster.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die englische Sprachausgabe fühlt sich nicht mehr ganz zeitgemäß an, geht aber noch in Ordnung. Auch heute noch sorgt die gute Musikuntermalung dagegen für Atmosphäre.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
Zusätzlich zur alten Tank-Steuerung steht euch auch eine modernere Bedienungsvariante zur Verfügung, mit der ihr die Spielfigur wie gewohnt mit dem Stick handhabt.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Onimusha ist kein langes Vergnügen, schon nach etwa vier bis fünf Stunden habt ihr die Handlung abgeschlossen.

PRO / CONTRA

- ++ Gutes, abwechslungsreiches Spieldesign
- \+ Flotte Kampfsteuerung
- \+ Angenehmer Soundtrack
- \+ Fairer Schwierigkeitsgrad auf Normal
- \+ Damals wie heute erfrischendes Szenario
- \+ Gelungene Rätsel
- \- Störende Perspektivenwechsel
- \- Kurzes Vergnügen
- \- Ignoriert *Genma Onimusha*
- \-- Technisch kaum an den heutigen Stand angepasst

WERTUNG/FAZIT

70

„Kein sonderlich beeindruckendes Remaster eines ungewöhnlichen Klassikers“

Rollenspiel Das Neuauflagen-Trara für den 3DS geht munter weiter. Diesmal an der Reihe: *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser*. Zehn Jahre nach dem Original immer noch ein Rollenspiel-Highlight?

Das Pilz-Königreich fällt einer furchtbaren und nicht nachvollziehbaren Krankheit namens Metabowlie anheim. Durch die Krankheit blähen sich die Bewohner des Königreichs zu riesigen angeschwollenen Versionen ihrer selbst auf und können dann nur noch vorwärts kugeln statt laufen. Treffen kann es jeden. Prinzessin Peach ruft daher eine Notfallsitzung mit den wichtigsten Vertretern des Königreichs im Konferenzsaal ihres Schlosses ein, die im zerstörerischen Chaos versinkt, nachdem der eigentlich nicht eingeladene Bowser dazukommt. Dieser aß kurz zuvor einen merkwürdigen Pilz, den er von einem dubiosen Typen im Wald bekam, und saugt im Schloss in bester Kirby-Manier alles in sich hinein, was sich dort befindet. Das heißt: neben dem Inventar auch Mario, Luigi, Peach und Co.! Ab dann findet das Spiel auf dem oberen Screen als Bowser im Pilz-Königreich, auf dem unteren Bildschirm als Mario und Luigi in Bowsers Körper statt. Aktionen der einen Spielwelt beeinflussen die andere Welt und umgekehrt, was zahlreiche Gameplay-Möglichkeiten eröffnet.

Zwei Welten, drei Helden

Im Grunde ist damit das Allerwichtigste auch schon erklärt. Nintendo bleibt seiner Linie treu und veröffentlicht zum wiederholten Male ein Remake eines bereits existierenden Spiels für den alternden 3DS. Grundsätzlich ist *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* ein Rollenspiel, jedoch erweitert um Elemente anderer Genres. Die Kämpfe sind rundenbasiert, die Ausführung der eigenen oder gegnerischen Attacken findet jedoch in Echtzeit statt und integriert Rhythmus ganz grundsätzlich in die Spielweise. Mit dem richtigen Timing kann man die eigenen Attacken verstärken und gegnerischen Attacken nicht nur ausweichen, sondern diese sogar mit eigenen Angriffen kontern. Zwar verstärken Erfahrungspunkte und damit verbundene Levelaufstiege die eigenen Spielfiguren, außerdem erlernen diese mit fortschreitendem Spielverlauf neue Fähigkeiten und Attacken, das verliert in Relation zum richtigen Timing aber durchaus etwas an Gewicht. Die Oberwelt, also das Pilz-Königreich, erkundet ihr als Bowser aus der Vogelperspektive auf dem oberen Bildschirm. Die Spielwelt ist nicht besonders detailreich, aber vielseitig aufgebaut und bietet einige Metroidvania-artige Elemente. So müsst ihr oftmals zu bereits erkundeten Gebieten zurückkehren, um dort Bereiche zu erforschen, die erst durch später erhaltene Fähigkeiten zugänglich werden. Bowser fühlt sich stimmig, schwer und stark an. Die zweite Spielwelt innerhalb Bowsers ist eine zweidimensionale und beinhaltet (zumindest ein paar) Jump&Run-Elemente. Hier interagiert ihr mit den Innereien Bowsers, die zugleich Mechanismen unterliegen und zu Auswirkungen in der Oberwelt führen. Aktiviert ihr beispielsweise Bowsers Arm-

Zusammen seid ihr stärker: Arbeiten Mario und Luigi dank Brüder-Attacken zusammen und stimmt euer Timing, könnt ihr Gegnern besonders viel Schaden zufügen.

Richtige Vorbereitung ist bei der neuen Kampagne *Bowser Jr.s Reise* das A und O und will vor jedem Gefecht gegen gegnerische Truppen wohlüberlegt sein.

muskeln, erhält die Riesenechse in der Oberwelt einen Energieschub und wird besonders kräftig.

Eine neue Sichtweise

Neu beim Remake des zehn Jahre alten DS-Spiels ist neben einer aufgehübschten Grafik sowie einiger überarbeiteter Interfaces der neue Modus namens *Bowser Jr.s Reise*. Die zusätzliche Kampagne dreht sich grundsätzlich um die gleichen Geschehnisse wie das Hauptspiel, zeigt das Ganze aber aus einer anderen und neuen Perspektive rund um Bowser Jr. und seine Babysitter, die Koopalinge. Die Geschichte des Hauptspiels wird dadurch um neue Aspekte und Handlungsstränge ergänzt und noch detaillierter erzählt. *Bowser Jr.s Reise* setzt auf simple Echtzeit-Strategie-Spielmechanik, der Fokus der eigenen Einflussnahme liegt auf der Vorbereitung der Kämpfe und dem gelegentlichen punktuellen Eingreifen während der Gefechte, die grundsätzlich computergesteuert und automatisch ablaufen. Das ganze Gameplay-System erscheint zunächst simpel und recht passiv, entpuppt sich aber dennoch als tiefgehend. Ein einfaches Schere-Stein-Papier-System determiniert das Aufstellen der eigenen Truppen ganz grundsätzlich, neue Einheiten erhaltet ihr nach jedem Gefecht und kämpfende Soldaten erhalten Erfahrungspunkte.

Eine wärmste Empfehlung

Der neue Modus ist eine nette Ergänzung des Hauptspiels, mehr aber dann auch wieder nicht. Das Remake von *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* sei Erstkäufern uneingeschränkt wärmstens empfohlen, doch auch Besitzer des Originals kommen aufgrund der verbesserten Technik und Grafik sowie der netten zusätzlichen Kampagne auf ihre Kosten und sollten sich eine erneute Anschaffung durchaus überlegen. Beide Modi überzeugen durch eine wahnsinnig charmante Aufmachung, eine unterhaltsame sowie witzige Story und vor allem im Falle des Hauptspiels durch ein Gameplay, das jede Menge Spaß bereitet und stetig zum Weiterspielen motiviert.

Johannes Gehrling

Alles hängt zusammen: Trinkt Bowser in der Oberwelt beispielsweise Wasser, bewegen sich Mario und Luigi in Bowsers Magen schwimmend fort.

Bei *Bowser Jr.s Reise* kämpfen eure Schergen automatisch, ihr nehmt während der Gefechte aber gelegentlich Einfluss.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Vielleicht der letzte, aber ein sehr guter Grund, den 3DS noch einmal abzustauben."

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise ist zwar nicht mein erster Ausflug in die Rollenspiel-Reihe von Nintendo, die Original-Version dieses Remakes habe ich allerdings zuvor noch nie gespielt. Warum? Das Original erschien zu meiner PS3-Zeit, in der ich eher Nintendo-abstinent war. Völlig zu Unrecht, wie mir Titel wie dieser hier immer wieder vor Augen führen, denn *Abenteuer Bowser* ist eine grandiose Komposition aus Rollenspiel, Jump & Run, Adventure und Strategie! Die Dialoge mögen gelegentlich langatmig sein, doch die absurde und witzige Story bereitet jede Menge Freude und noch wichtiger: Das Gameplay ist einfach auf den Punkt! Ich hätte nicht erwartet, dass mich ein 3DS-Spiel im Jahr 2019 noch einmal so in seinen Bann zieht.

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise

Termin: 25. Januar 2019
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Alpha Dream/Arzest
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Oft erwähnt, immer noch wahr: Der 3DS und seine Grafik sind heutzutage natürlich hoffnungslos veraltet. Hübsch sieht das Spiel dank Charme, Atmosphäre und einem netten Grafikstil aber dennoch aus.

SOUND 8
Text: Deutsch
Eingängige, stimmige Mario-Melodien und -Sounds sorgen für die gewohnt charmante Atmosphäre.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Die Steuerung funktioniert ohne Probleme, die Aufteilung der Buttons auf die drei Figuren ist allerdings gewöhnungsbedürftig.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Auch in der Neuauflage überzeugt das Spiel durch ein durchdachtes Gameplay und ausgeklügelte Kampfmechaniken, die ständig zum Weiterspielen animieren. Der Modus *Bowser Jr.s Reise* ist okay, kommt aber nicht an die Qualität des Hauptspiels heran.

AMIIBO 5
Amiibo sind optional und wenig spannend. Ihr bekommt zusätzliche Items für euer Abenteuer. Gähn.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Geniale Gameplay-Mechanik
- ✚✚ Einnehmende Atmosphäre
- ✚ Motivierendes Fortschritts-System
- ✚ Ausgeklügeltes Kampfsystem
- ✚ Unterhaltsame und witzige Story
- ✚ Neuer Modus bereitet Spaß …
- ➖ … ist aber nur okay
- ➖ Keinerlei 3D
- ➖ Dialoge teils etwas langatmig

WERTUNG/FAZIT

88

„Auch als Neuauflage ein Klempner-Rollenspiel von besonders hoher Qualität."

Neben den Zufallsbegegnungen, auf die euch der bunte Kreis im oberen Bildschirm aufmerksam macht, trefft ihr auch auf mächtige FOEs und Bosse, die sichtbar durch die Labyrinthe streifen.

ETRIAN ODYSSEY NEXUS

Rollenspiel Mit *Etrian Odyssey Nexus* hat es der sechste Teil der beliebten Dungeon-Crawler-Reihe aus dem Hause Atlus mit einem halben Jahr Verspätung endlich auch in den Westen geschafft.

Als urplötzlich ein achter Weltenbaum aus dem Boden sprießt, machen sich die tapferen Abenteurer aus Etria, High Lagaard, Armoroad und Tharsis auf den Weg zu den Verlassenen Inseln Lemurias. Auch ihr seid dem Ruf von Prinzessin Persephone gefolgt und gewillt, eure blutjunge Gilde zum Erfolg zu führen. Ob es euch und euren Helden gelingt, das Mysterium um Yggdrasil zu lüften?

Hier, eine leere Karte!

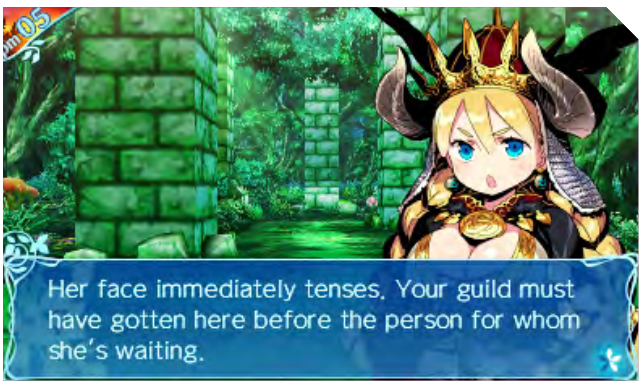
Mit dieser eher zweckdienlichen und nicht allzu tiefgreifenden Handlung geht die japanische Dungeon-Crawler-Reihe *Etrian Odyssey* gut ein Jahr nach *Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth* bereits weiter. Am bewährten Spielkonzept wurde wie immer kaum gerüttelt. So begebt ihr euch auch in *Nexus* mit einem fünfköpfigen Team aus Abenteurern auf Erkundungstour durch diverse Labyrinthe, sammelt Items, besiegt feindliche Monster und kartografiert eure Umgebung.

Während ihr also auf dem oberen Bildschirm in der First-Person-Perspektive durch grafisch unbeeindruckende Pixeldungeons streift, zeichnet ihr auf dem Touchscreen eure Wege ein und markiert eure Funde mit hilfreichen Symbolen. Das eigenhändige Erstellen der Karten ist auch in *Etrian Odyssey Nexus* einwandfrei umgesetzt und macht Spaß, auch wenn ein gewisses räumliches Denkvermögen sicherlich nicht schadet.

Der Feind lauert überall

Schätzt ihr die Abstände in den Räumen falsch ein, dauert es nämlich nicht lange, bis ihr einem gegnerischen FOE in die Arme lauft. Dabei handelt es sich um besonders starke Gegner, die im Gegensatz zu den zufällig auftauchenden, normalen Monstern sichtbar durch die Labyrinthe wandern und sich in eurem Rhythmus mitbewegen. Ob ihr einem giftigen Schleim oder feuerspuckenden Drachen gegenübersteht, ist jedoch letztlich nahezu egal – immerhin bietet *Etrian Odyssey Nexus* auch abseits der epischen Bossbegegnungen einen knackigen Schwierigkeitsgrad, der zwischen den Dungeons ordentlich anzieht und euch bei jeder Erkundung vor neue Herausforderungen stellt.

Die rundenbasierten Kämpfe solltet ihr unter keinen Umständen leichtfertig angehen. Ein ausgeglichenes Team sowie eine solide Vorbereitung sind das A und O.



Auch in *Nexus* spielt die Handlung leider eine untergeordnete Rolle. Die zahlreichen Events und Gespräche sind trotzdem interessant – sofern man Englisch kann.

Jede der neunzehn Klassen besitzt einen eigenen Talentbaum. Gegen den Einsatz von Punkten schaltet ihr neue Fähigkeiten frei und formt eure Charaktere nach Belieben.

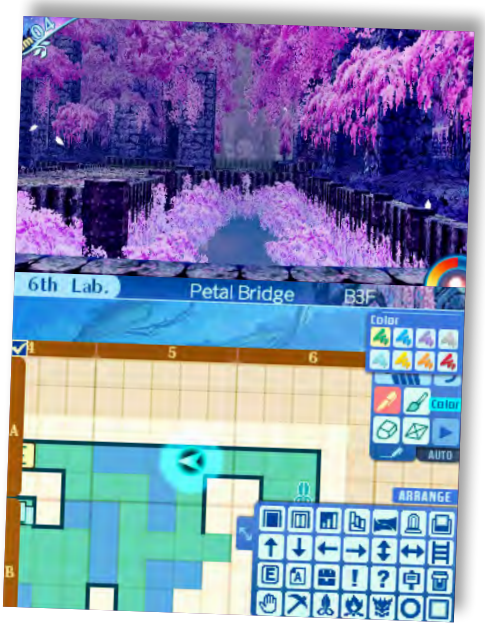
Die rundenbasierten Kämpfe haben dadurch auch noch nach diversen Spielstunden ordentlich Biss und befördern eure Charaktere nicht selten ins digitale Nirwana. Um die feindlichen Biester für wertvolle Erfahrungspunkte zu besiegen, belegt ihr sie mit schädlichen Effekten, fesselt ihre Gliedmaßen und schützt eure beiden Kämpferreihen vor gegnerischen Attacken. Dabei greift ihr vor allem auf eure klassenspezifischen Fähigkeiten zurück, die ihr aufgrund mangelnder Ressourcen sorgsam einsetzen müsst. Die Union Skills aus *Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth* sind indes einer neuen Energieleiste gewichen, mithilfe derer ihr mächtige Attacken entfesselt und in brenzligen Situationen nicht selten das Blatt zu euren Gunsten wendet. Für Taktiker und Strategen sind die spannenden Kämpfe demnach ein echtes Schmankerl.

Ein starkes Abenteurerteam

Um überhaupt eine Überlebenschance in den Labyrinthen Yggdrasils zu haben, registriert ihr in der Explorers Guild bis zu 60 Abenteurer und stellt aus fünf Rekruten ein gut abgestimmtes Team zusammen. Dank insgesamt neunzehn Klassen sind eurer Experimentierfreude dabei kaum Grenzen gesetzt. Jeder Charakter greift zudem auf einen eigenen Talentbaum zu und erhält mit jedem Aufstieg Skill-Punkte, die ihr wiederum in nützliche Fähigkeiten investiert. Durch das Subklassen-System erhaltet ihr ebenfalls Zugriff auf einen zweiten Talentbaum – darauf müsst ihr jedoch mehr als vierzig Spielstunden warten. Weitere Funktionen wie das Herabstufen eines Charakters für zusätzliche Skill-Punkte, das Verstärken der getragenen Waffe sowie ein Maximallevel von stolzen 130 Stufen bieten insbesondere erfahrenen *Etrian Odyssey*-Spielern eine große Bandbreite an interessanten Individualisierungsmöglichkeiten.

Die fliegende Stadt Marginia

Nach jeder Dungeon-Erkundung kehrt ihr in die fliegende Stadt Marginia zurück, um eure Helden zu heilen und sie mit neuen Waffen und Ausrüstungen auszustatten. Das Angebot im heimischen Laden richtet sich dabei nach den Gegenständen, die ihr der Besitzerin zuvor verkauft – ein wirklich gelungenes System, das euch nachhaltig zum Sammeln anspornt. In der Taverne nehmt ihr überdies zusätzliche Quests an und unterhaltet euch mit den quirligen Gästen, um Informationen einzuholen. Sowohl die Haupt- als auch die Nebenaufgaben sind leider nicht sonderlich einfallsreich gestaltet, liefern euch jedoch wichtige Erfahrungspunkte und bringen euch in der Handlung voran.



Das Erstellen der Karte macht Spaß und ist im fortgeschrittenen Spielverlauf gar nicht mal so einfach. Ein gutes räumliches Denkvermögen ist hier auf jeden Fall von Vorteil.

Die motivierende Hintergrundmusik, die japanische Sprachausgabe und nicht zuletzt die englisch übersetzten Texte hinterlassen durchweg einen qualitativ hochwertigen Eindruck. Spätestens wenn man per Weltkarte wieder einen Dungeon betritt, springen einem jedoch die plumpen Grafiken ins Auge, die teilweise sogar aus vergangenen *Etrian Odyssey*-Teilen stammen. Dass auch *Nexus* keine deutsche Lokalisierung besitzt, ist darüber hinaus zwar wenig überraschend, aber trotzdem bedauerlich.

Kein Spiel für Frischlinge?

Nicht zuletzt aufgrund des komplexen Klassensystems und der umfangreichen Spielinhalte ist *Etrian Odyssey Nexus* bisweilen leider alles andere als einsteigerfreundlich. Wer sich jedoch ein wenig Zeit nimmt und vor Rückschlägen gefeit ist, erhält mit *Nexus* einen hervorragenden Dungeon Crawler, der auch noch nach zahlreichen Spielstunden die Entdeckerfreude beflügelt. Hardcore-Fans dürfen sich dagegen auf das bislang umfangreichste *Etrian Odyssey*-Abenteuer freuen, das mehr als fünfzig Labyrinthe zur Entdeckung freigibt und alte wie neue Funktionen in gewohnter Umgebung präsentiert. **Cosima Staneker**

MEINUNG
Cosima Staneker

***„Etrian Odyssey Nexus* hat mein Interesse für Dungeon Crawler geweckt."**

Ich muss gestehen, dass ich mich mit der Materie zu Beginn ein kleines bisschen schwergetan habe – bei einem derartig nischig-komplexen Titel wie *Etrian Odyssey Nexus* ist das aber auch nicht weiter verwunderlich. Nach und nach habe ich jedoch nicht nur meine fünfköpfige Heldentruppe, sondern auch das Spielkonzept lieben gelernt und mit Freude die Labyrinthe Yggdrasils kartografiert. Mittlerweile habe ich mir sogar den Vorgänger zugelegt und muss sagen, dass mir *Nexus* insbesondere in puncto Talentbäume und Klassenauswahl deutlich besser gefällt als *Beyond the Myth*. Ich bin schon gespannt, wie Atlus die Serie auf der Switch fortsetzen will – immerhin soll *Nexus* die 3DS-Saga endgültig abschließen.

Etrian Odyssey Nexus

Termin: 5. Februar 2019
Hersteller: Koch Media
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Im Vergleich zu anderen 3DS-Titeln ist *Etrian Odyssey Nexus* auf grafischer Ebene bestenfalls Mittelmaß.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Die Hintergrundmusik und Sprachausgaben sind klasse, die Übersetzungen sind leider nur auf Englisch.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Touchscreen
Selten hakt es, ansonsten funktioniert alles einwandfrei. Das Kartografieren per Touchscreen ist super.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (4 Stufen)
Mit *Etrian Odyssey Nexus* hat man viele Spielstunden lang seinen Spaß. Schade, dass der höchste Schwierigkeitsgrad nur fürs Prestige da ist und keine inhaltlichen Veränderungen mit sich bringt.

PRO / CONTRA
- ++ Großer Umfang mit mehr als 50 Dungeons
- ++ Mehr als hundert Spielstunden
- ++ Knackiger Schwierigkeitsgrad
- + Spaßiges Kartografieren
- + Übersichtliche Menüführung
- + Herausfordernde Kämpfe
- + Nette Rollenspielelemente
- + Große Klassenauswahl
- + Einwandfreie Performance
- + Viele Gegnertypen, FOEs und Bosse
- + Praktische Anzeige für Zufallsbegegnungen
- – Oftmals nicht einsteigerfreundlich
- – Grafisch kein Hingucker
- – Keine deutsche Lokalisierung
- – Späte Einführung der Subklassen
- –– Labyrinthe und Monster entstammen teilweise vergangenen Teilen bzw. sind an diese angelehnt

WERTUNG/FAZIT

83

„Ein komplexer Dungeon Crawler, bei dem sich die Einarbeitungszeit wirklich lohnt."

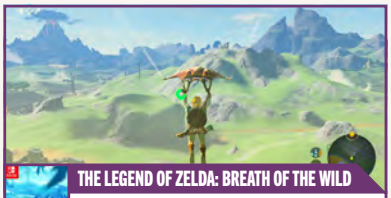
Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Dead Cells** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Nintendo Labo Toy-Con 03: Fahrzeug-Set** – Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego DC Super-Villains** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Starlink: Battle for Atlas** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Lego City Undercover** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Headup Games
- **Skylanders Imaginators** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

STATE OF MIND
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Daedalic Ent.
Ein Adventure mit Blick auf die Technik der nahen Zukunft

- **Minecraft** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
- **Flipping Death** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Zoink
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Yomawari: The Long Night Collection** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: NIS America

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Spielspaß: 87 % | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Runden-strategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft
- **Valkyria Chronicles 4** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Sega
- **Disgaea 5 Complete** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 1 Complete** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

- **ARMS** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Pokémon Tekken DX** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Fighter Z** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

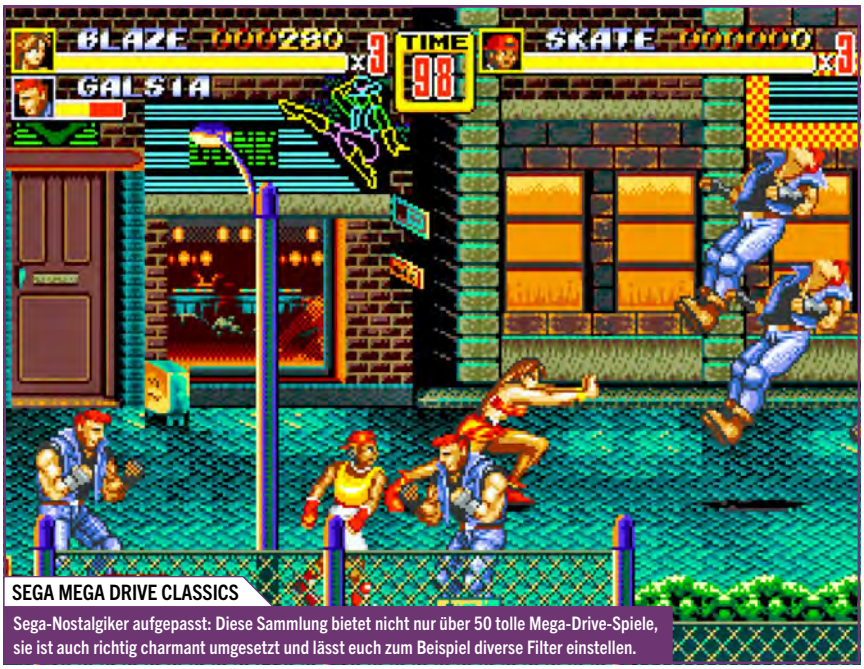
- **Wolfenstein 2: The New Colossus** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** – Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- **-** – Spielspaß: - % | Hersteller: -

NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE
Ursprünglich für Wii U erschienen, macht der 2D-*Mario*-Hüpfer seit Januar nun auch viel Spaß auf der Switch. Sofern ihr das Original nicht gepsielt habt, gilt eine klare Kaufempfehlung.

JUMP & RUN

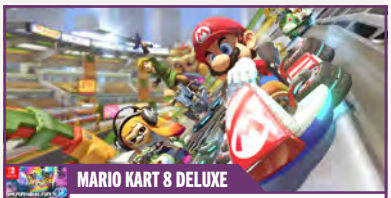
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **New Super Mario Bros. U Deluxe** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Runbow** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Headup Games
- **Kirby Star Allies** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Soedesco



SEGA MEGA DRIVE CLASSICS
Sega-Nostalgiker aufgepasst: Diese Sammlung bietet nicht nur über 50 tolle Mega-Drive-Spiele, sie ist auch richtig charmant umgesetzt und lässt euch zum Beispiel diverse Filter einstellen.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited 2** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Grip** – Spielspaß: 72 % | Hersteller: Pqube

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

- **Rocket League** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix
- **Mario Tennis Aces** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 19** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Electronic Arts
- **NBA 2K19** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: 2K Games

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **Overcoked 2** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Team 17
- **Snipperclips Plus** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Puyo Puyo Tetris** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

- **This War of Mine Complete Edition** – Spielspaß: 70 % | Hersteller: 11 Bit Studios
- **Little Dragons Café** – Spielspaß: 60 % | Hersteller: Rising Star Games

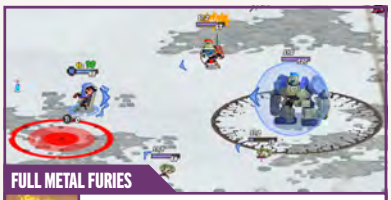
ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

- **Xenoblade Chronicles 2** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Octopath Traveler** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Ubisoft
- **Darkest Dungeon: Ancestral Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games
- **Dark Souls Remastered** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **The World Ends With You – Final Remix** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Square Enix
- **Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo
- **Ys 8: Lacrimosa of Dana** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: NIS America
- **Battle Chasers: Nightwar** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Lost Sphear** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Square Enix
- **Monster Hunter Generations Ultimate** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Capcom

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION



FULL METAL FURIES
Spielspaß: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Bayonetta** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rogue Legacy** Spielspaß: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Graceful Explosion Machine** Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Slime-san** Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Hydorah** Spielspaß: 8 | Hersteller: Aylight
- **Outlast 2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Warframe** Spielspaß: 8 | Hersteller: Digital Extremes
- **Danmaku Unlimited 3** Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Guacamelee! 2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

RENNSPIEL

FAST RMX
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

- **Riptide GP Renegade** Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

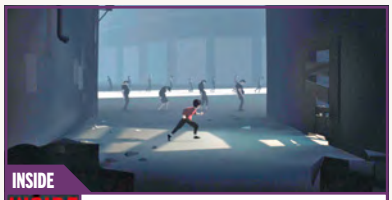
- **Sonic Mania** Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Freedom Planet** Spielspaß: 8 | Hersteller: Marvelous Europe
- **Picross S2** Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation
- **Katamari Damacy Reroll** Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Crypt of the Necrodancer** Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Tied Together** Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Semblance** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nyamakop
- **Typoman** Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mega Man 11** Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mega Man X Legacy Collection** Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Mighty Gunvolt Burst** Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games

ADVENTURE



INSIDE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **The Lion's Song** Spielspaß: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Valiant Hearts: The Great War** Spielspaß: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Forgotton Anne** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** Spielspaß: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Night in the Woods** Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall

MUSIKSPIEL

DEEMO
Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Spielspaß: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **World of Final Fantasy Maxima** Spielspaß: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** Spielspaß: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **Child of Light Ultimate Edition** Spielspaß: 8 | Hersteller: Ubisoft

KATAMARI DAMACY REROLL

Mit ihrer einzigartigen Spielmechanik und einer großen Portion Charme sind die *Katamari*-Spiele sehr einzigartig. *Katamari Damacy Reroll* ist die ideale Gelegenheit, um in die Reihe einzusteigen.

STRATEGIE

INTO THE BREACH

Spielspaß: 9 | Hersteller: Subset Games

Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

World of Goo
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

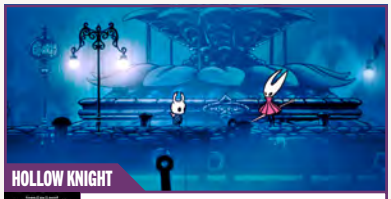
World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Kingdom Two Crowns
Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury

The Banner Saga 3
Spielspaß: 8 | Hersteller: Versus Evil

Mushroom Wars 2
Spielspaß: 7 | Hersteller: Zillion Whales

ACTION-ADVENTURE



HOLLOW KNIGHT

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry

Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

Hyper Light Drifter – Special Edition
Spielspaß: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclasts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment

Okami HD
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Steamworld Dig 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Monster Boy und das Verfluchte Königreich
Spielspaß: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Axiom Verge
Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Severed
Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Spielspaß: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

RETRORÄTSELN

Eine Runde Applaus bitte für Michael Hördt – der gute Mann hat uns in Rekordzeit die richtige Antwort auf das Retrorätsel der letzten N-ZONE gegeben. Das darf so nicht bleiben!

Okay, das war eindeutig zu einfach. Zu keinem anderen Retrorätsel haben wir jemals mehr korrekte Zuschriften erhalten als zu dem N64-Sahneteil *Mischief Makers*. Nun gut … nächste Runde! Der von uns gesuchte Titel ist etwa drei Jahre älter als unser Kandidat aus der letzten Ausgabe. Auf dem SNES war das gute Stück Teil eines echten Exotengenres. Grafisch ist das Spiel natürlich steinalt – aber inhaltlich ist es auch jetzt noch eine Empfehlung wert! Entwickelt wurde es übrigens von einem Softwarestudio, das 1985 ein legendäres Spiel produziert hat.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Kennt ihr PC-, Xbox- oder PS4-Besitzer, die in der letzten Januarwoche nicht ansprechbar waren? Der Grund dafür heißt *Resident Evil 2* – eines der besten Remakes der Videospielgeschichte!

Was hat Capcom da nur für ein geniales Remake rausgehauen! Unsere Erwartungen in der letzten Ausgabe waren ja gigantisch hoch – und trotzdem haben die Entwickler einen Volltreffer gelandet! Ja, das Auto-Save-System ist zu grob geraten und ja, ein gewisser unbesiegbarer Gegner kann einem etwas auf die Nerven gehen. Aber die brillante Story, die ultradichte Gruselatmosphäre und die garstigen Monster sind einfach Extraklasse! Sollte das Remake zu *Resident Evil 2* auch auf der Switch auftauchen, würde sich dadurch ein Kreis schließen. Immerhin war das originale *Resident Evil 2* der erste Teil der legendären Serie, der auf einer Nintendo-Konsole erschienen ist. Also, Capcom: Her damit!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Warioware Gold** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

MiiTOPIA

Aktuell erscheinen nur noch wenige 3DS-Spiele, doch die Auswahl an vorhandenen Titeln ist dafür gigantisch. *Miitopia* bietet zum Beispiel simple Rollenspielkost mit reichlich schrägem Humor.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

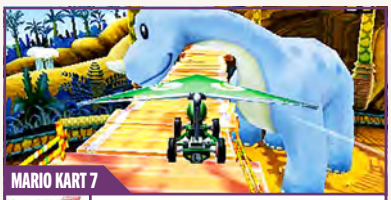
Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

Code Name S.T.E.A.M.
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

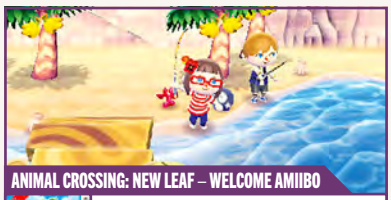
FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment

Harvest Moon: A New Beginning
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume

Animal Crossing: Happy Home Designer
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

PC-Spiele waren einmal frei von Exklusiv-Gängelei und Zwangssoftware. Der Trend scheint sich gerade umzukehren – am wenigsten Stress haben Videospieler aktuell wohl auf der Switch.

Wisst ihr, warum sich 3D-Funktionen im Heimkinobereich nie durchgesetzt haben? Weil die TV-Hersteller bei ihrer Suche nach einem neuen, verkaufsfördernden Feature eine Sache übersehen haben: Kunden kaufen Nutzerfreundlichkeit. Wenn ich mir erst mühsam eine 3D-Brille aufsetzen und diese abstimmen muss, ist das weder kunden- noch nutzerfreundlich. Das kam mir gleich in den Sinn, als ich vor einigen Tagen die Geschichte des heiß erwarteten Endzeit-Actionspiels *Metro: Exodus* gehört habe. Das sollte mal für Steam erscheinen, wurde dann aber kurz vor seinem Release zu einen Exklusivspiel im Epic-Store. Wer das Spiel jetzt also haben möchte, muss zwangsweise einen Epic-Account erstellen, sich einen Software-Launcher herunterladen und *Metro* dort kaufen. Vor allem die Vorbesteller des Titels empfanden diese Aktion als ziemlichen Mist – und das mit Recht. Früher war der PC ein sicherer Hafen gegen solche dämlichen Exklusivtitel. Mittlerweile ist man da meiner Meinung nach bei Nintendo am unkompliziertesten aufgehoben.

Zack, klack, fertig!

Und wo wir gerade beim Thema Nutzerfreundlichkeit sind: Wisst ihr, was ich auch tierisch vermisse? Die Zeiten, in denen man eine Konsole einfach nur anschalten konnte. Damals bin ich in mein Zimmer gelaufen, hab den Schalter des SNES angeschmissen (übrigens mit einem sehr zufriedenstellenden, satten „Klack!“) und konnte dann meist gar nicht schnell genug meine Fernbedienung für die Glotze suchen, bevor das Spiel im Modulschacht startbereit war. Wenn ich dasselbe jetzt nach Feierabend probiere und meine Konsole vielleicht zwei Wochen lang nicht in Betrieb war, darf ich erst mal ein Systemupdate durchführen. Im zweiten Schritt will auch das Spiel selbst upgedatet werden. Und wenn das Ding dann selbst im Spiel auch noch mit Ladezeiten anfängt, kann ich eigentlich schon wieder ins Bett, um am nächsten Tag rechtzeitig in die Arbeit zu kommen. Wenn ich Glück habe, komme ich ja dann morgen Abend zum Spielen. Grrrrrr. Die Switch ist hier übrigens auch nicht ganz unschuldig, aber kein Vergleich zur PS4 oder Xbox One. Ich kann ja verstehen, dass eine moderne Konsole mehr Platz braucht für all ihre Multimedia-Angebote, Shops, Promotions, was weiß ich. Aber wäre es denn so schlimm, einen No-Bullshit-Bootmodus anzubieten, bei dem man einfach nur direkt mit dem Spiel loslegen darf?

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

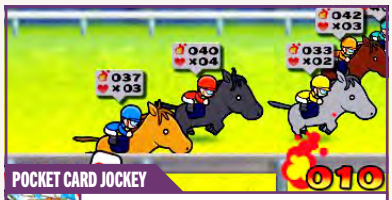
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



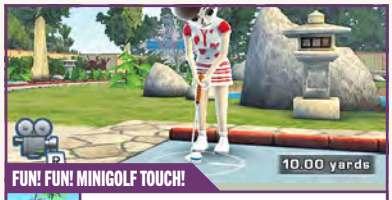
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

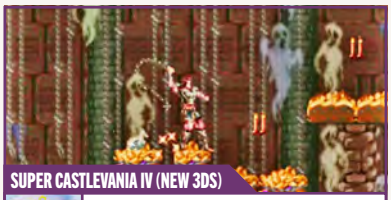
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

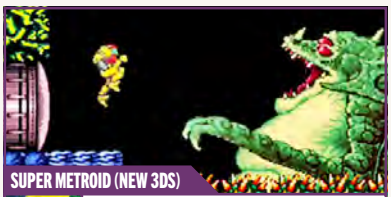
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

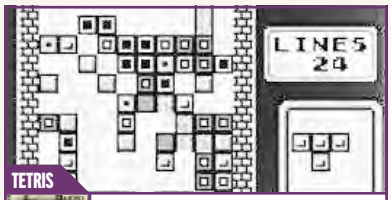
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

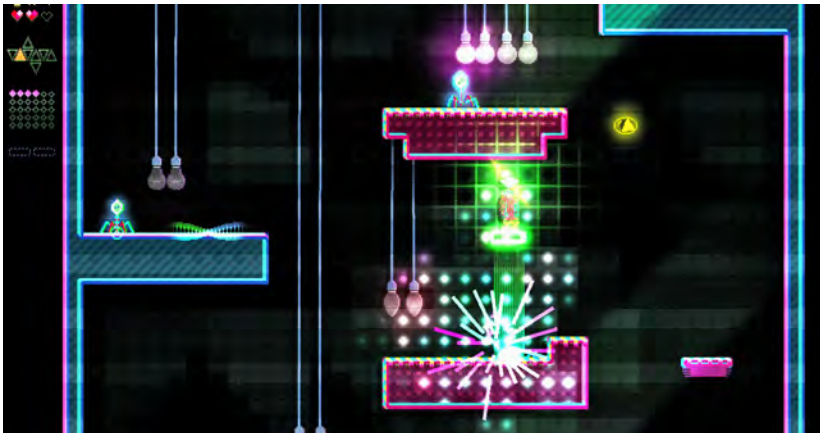
- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Dank einiger Plattform-Arten könnt ihr ganz einfach eure Gegner eliminieren. Allerdings sind einige Monster dabei, denen eure Laserstrahlen nichts anhaben.

OCTAHEDRON

Switch Schon im März 2018 durften sich Jump&Run-Fans an dem grellen Indie-Platformer erfreuen. Nun erscheint das Spiel als Transfixed Edition mit einigen Neuerungen auf der Switch.

Viel erfährt man im kurzen Intro von *Octahedron* nicht: auf der Suche nach Feuerholz stößt ein Mann auf ein bunt leuchtendes Oktaeder (ein dreidimensionaler Körper mit acht Seiten). Kaum berührt er es, verschmilzt er mit dem mysteriösen Gegenstand und wird in die unterirdische, knallbunte Welt namens Veetragoul gesogen. Doch im Gegenzug erhält der Mann die Fähigkeit, auf Wunsch eine Plattform unter sich zu erschaffen. Und genau das müsst ihr nutzen, um euch durch die Umgebungsrätsel der 50 Levels in *Octahedron* zu knobeln.

Einfach erlernt, doch schwer gemeistert

Euer Ziel besteht grundsätzlich darin, weiter nach oben ans Portal am Levelende zu gelangen. Mithilfe eurer neuen Eigenschaft schafft ihr den anstrengenden Weg hinauf. Das ist oft gar nicht mal so leicht, denn ihr dürft nicht endlos viele Plattformen mit eurer neu gewonnenen Fähigkeit erstellen. Stattdessen gibt jeder Level vor, wie viele Plattformen ihr erschaffen könnt, bevor ihr erneut festen Boden unter den Füßen haben müsst. Die Rätsel bauen intelligent auf eurer neuen Kraft auf und verlangen besonders gutes Geschick sowie Timing. Mit jedem Kapitel erscheinen nicht nur neue Gegner und Hindernisse, sondern auch die Schwierigkeit wächst stetig an. Zwar wird *Octahedron* dadurch deutlich fordernder, aber es motiviert dennoch zum Weiterspielen. Am Ende jeder Welt werdet ihr mit einer neuen Plattform-Art belohnt, die beispielsweise Laser abfeuert, um damit manche Gegner auszuschalten oder bestimmte Wände zu zerstören.

Sammelwahn

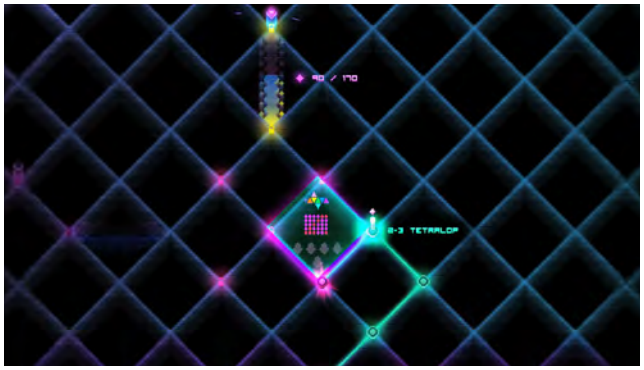
Während ihr euch in einem Level befindet, seht ihr links im Pausenmenü einige Angaben wie Plattform-Anzahl oder Bestzeiten – Letztere sind exklusiv in der Switch-Version. Wenn ihr diese Werte erreicht, erhaltet ihr am Ende Medaillen. Außerdem werdet ihr mit Orden belohnt, wenn ihr alles einsammelt und kein Leben verliert. Es gibt zudem noch Errungenschaften, die ihr für das Abschließen einer Welt oder das Erfüllen besonderer Bedingungen in bestimmten Levels freischaltet. Zu guter Letzt sind in jedem Level acht Teile eines farbenfrohen Oktaeders und 30 bunte Blumen verstreut, welche ihr mithilfe eurer Plattformen aus Glühbirnen befreien müsst, um sie einsammeln zu können. Deshalb kommen vor allem Sammler und Komplettisten auf ihre Kosten.

Kunterbunt und gnadenlos

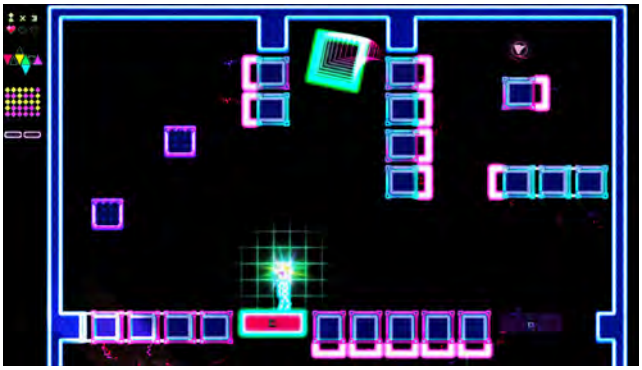
Natürlich ist auch *Octahedron* kein vollkommenes Spiel, denn die gewöhnungsbedürftige Grafik könnte den einen oder anderen abschrecken, doch stört der psychedelische Look beim Spielen nicht. In den Optionen könnt ihr die Hintergrundeffekte zudem dimmen.

Im Großen und Ganzen bietet der in Neonfarben getränkte Titel viele anspruchsvolle und spannende Levels, clevere Rätsel und stundenlangen Spielspaß. Sofern euch die ungewöhnliche Optik von *Octahedron* nicht abschreckt, ist dieser Indie-Hüpfer absolut zu empfehlen. **Ebru Cebeci**

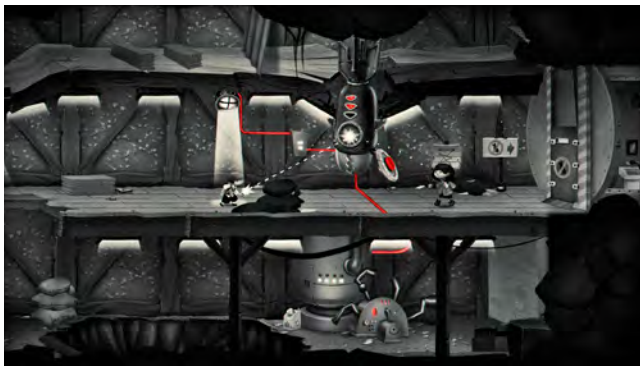
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Demimonde
Termin:	17. Januar 2019
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8



Auf der Karte seht ihr, wie viele Levels euch in einer Welt erwarten, Details zu jedem Level, den ihr abgeschlossen habt, und welche Orden ihr euch verdient habt.



Kurz vor dem Levelende steht euch das schwierigste Umgebungrätsel bevor. Außerdem versteckt sich der letzte Teil des Oktaeders oft in der Nähe des Portals.



Zusammenarbeit ist alles in *My Memory of Us*. Viele Rätsel und Aufgaben löst ihr, indem ihr die Fähigkeiten und Gegenstände der Kinder alternierend verwendet.

Bei dieser Verfolgungsjagd stehen euch einige Hindernisse im Weg. Ihr müsst ihnen geschickt ausweichen, damit ihr nicht zu langsam werdet.

MY MEMORY OF US

Switch Zwei Kinder freunden sich in Kriegszeiten an und halten trotz aller Widrigkeiten zusammen. *My Memory of Us* erzählt die bewegende Geschichte ihrer Freundschaft.

Dunkle Zeiten brechen an: Der Roboterkönig und seine Armee greifen an, woraufhin ein Krieg ausbricht. Die Bürger werden voneinander getrennt und das niedere Volk wird in die Ghettos verbannt. Unter diesen schweren Umständen entsteht eine besondere Freundschaft zwischen einem Jungen und einem Mädchen. Die vom zweiten Weltkrieg inspirierten Geschehnisse überstehen die beiden Kinder dank ihres Mutes und ihres Zusammenhalts. Im Laufe der fesselnden Geschehnisse könnt ihr beide Figuren steuern und dank ihrer speziellen Fähigkeiten Rätsel lösen und die verschiedenen Kapitel absolvieren.

Mal schleichen, mal rennen

Die meisten Levels spielt ihr Platformer-typisch von links nach rechts. Zwar stoßt ihr selten auf Hüpfpartien, doch dafür klettert ihr über Dächer, rennt vor Robotersoldaten davon und schleicht durch die Straßen der Stadt. Dabei ist es wichtig, welches der beiden Kinder ihr steuert, denn nur das Mädchen kann rennen und nur der Junge kann sich auf Zehenspitzen durch die Welt bewegen. Wenn sie sich an den Händen halten, dann können beide jedoch die Fähigkeiten des jeweils anderen anwenden. Während ihr euch durch die Spielwelt schlagt, werden euch stets Möglichkeiten der Interaktion angezeigt. Da die Interaktionspunkte aber sehr offensichtlich sind, wirkt das manchmal eher lästig. Außerdem erhalten beide Figuren auf ihrem Abenteuer nützliche Gegenstände. Das Mädchen schießt mit ihrer Schleuder Schalter und Rätselobjekte ab, der Junge hingegen blendet mit seinem Spiegel Personen sowie Roboter und schreitet mit seiner Lampe durch dunkle Orte. Ihre Fähigkeiten und ihre Items nutzt ihr, um die unterschiedlichen Rätsel in *My Memory of Us* zu lösen.

Passwort, bitte!

Oftmals erledigt ihr Aufgaben für andere Personen, besorgt ihnen etwas oder löst einige charmante Rätsel. Beispielsweise müsst ihr ein Roboter-Kostüm erstellen, um euch den Soldaten anzupassen und an Medizin heranzukommen. Dabei sind alle Rätselobjekte rot markiert. Diese gut gemeinte Hilfestellung macht die leichten Rätsel jedoch noch simpler. Zudem bietet *My Memory of Us* einige abwechslungsreiche Minispiele. Von Zahlenrätseln über Space-Shooter-Sequenzen bis hin zu Motorradrennen ist alles dabei.

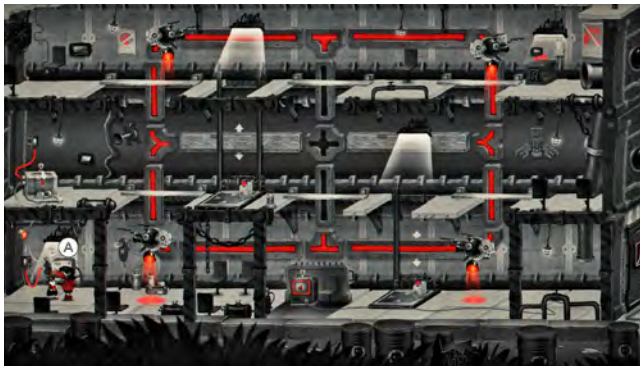
Augenschmaus

Abwechslungsreich sind aber nicht nur die Denkspiele, sondern auch die Szenerien. Ihr befindet euch nie zweimal am selben Ort, sondern es werden euch immer neue Teile der Stadt vorgestellt. Dabei beleben die Personen auf den Straßen die sonst graue Welt. Grau ist hier wörtlich zu nehmen, denn außer einigen rot gefärbten Personen und Gegenständen erscheint die Welt in einer schwarz-weißen Optik.

Allgemein ist *My Memory of Us* ein fesselndes Gelegenheitsspiel. Durch die einfache Spielweise und kreative Erzählung spricht es nicht nur Genre-Fans an, es ist auch für Kinder geeignet, da es ihnen ein Stück Geschichte näherbringt, das die Welt geprägt hat.

Ebru Cebeci

Genre:	Adventure
Hersteller:	Crunching Koalas
Termin:	24. Januar 2019
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



Einige Aufgaben nutzen den Wechsel zwischen den Kindern. Hier muss eines nach oben fahren, das andere die Fahrtrichtung der Roboter von unten kontrolliert.

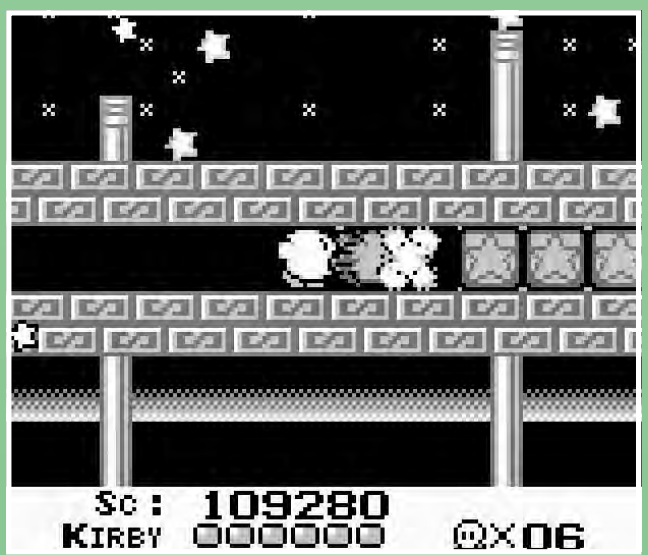
Die Schleichpartien verlangen Geduld und gutes Timing. Im Schatten seid ihr sicher, doch sobald ihr aus eurem Versteck hervorkommt, müsst ihr schnell handeln.

KIRBY'S DREAM LAND

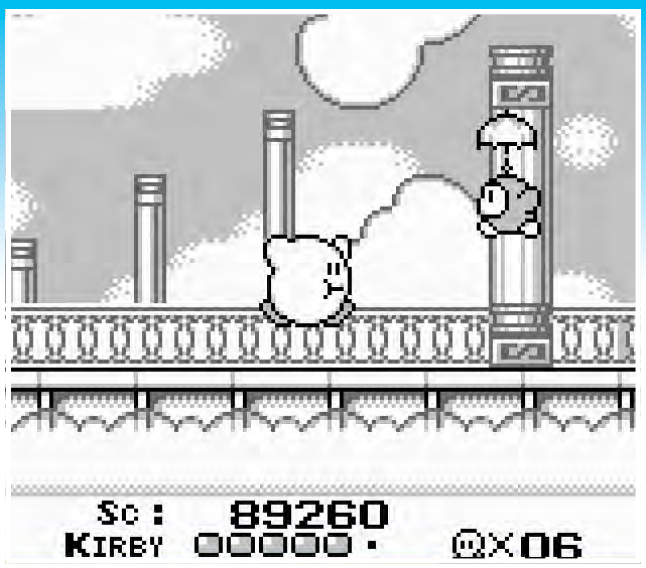
Von Anfang an dick im Geschäft: Wir blicken zurück auf den allerersten Auftritt von Nintendos liebenswerter Knutschkugel Kirby auf dem Game Boy. Auf geht's nach Dream Land!

Wer ist denn dieser Chief Designer namens Masa Sakurai, der da im Abspann von *Kirby's Dream Land* für den Game Boy steht? Nun, hinter dieser Kurzform versteckt sich niemand Geringeres als Masahiro Sakurai, Vater der *Super Smash Bros.*-Serie, die derzeit mit *Ultimate* für die Switch alle Rekorde bricht. Jawohl, der gute Mann war es, der dereinst als junger und motivierter Neu-Mitarbeiter den rosa Kultknödel für den Mario-Konzern ersann und ihn in sein allererstes Abenteuer schickte. Wobei: Das mit der Farbe stand noch gar nicht fest, als Kirby sich auf ins Dream Land machte. Da sich die Designer intern nicht einigen konnten, wurde er auf dem Cover der amerikanischen und europäischen Spieleverpackungen weiß abgebildet, weil die Entscheidung zu spät für den Druckschluss fiel. Und nicht nur seine Kolorierung war noch in der Schwebe, auch Kirbys Fähigeiten waren bei seinem ersten Auftritt noch sehr übersichtlich – kein Wunder bei nur zwei Knöpfen, die zur Steuerung zur Verfügung standen! Kirby kann zwar schon in seinem Debüt Luft und Gegner einsaugen und wieder ausspucken sowie mit vollem Bauch durch die Gegend fliegen, die Talente seiner Feinde zu kopieren steht ihm aber noch nicht frei. Somit ist das Spiel in Sachen Simplizität kaum zu übertreffen: Wir laufen vom Start der Levels zu ihrem Ende, absolvieren auf dem Weg überschaubar anspruchsvolle Geschicklichkeitspassagen – beziehungsweise fliegen teilweise einfach über sie drüber – und besiegen allerlei Feinde. Sammelgegenstände oder sonstige Dinge abseits des Pfads gibt es gar keine und sogar wenn man sich Zeit lässt, ist man allerspätestens nach 30 Minuten durch die fünf Levels durch. Jedoch, der pure Charme, welcher *Kirby* noch heute auszeichnet, ist schon in diesem rudimentären Gerüst offensichtlich. Kirbys Animationen sind herzallerliebst, seine Feinde stehen ihm in Sachen Knuddelfaktor nicht in viel nach und die Welten sind allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet.

Der allererste Bossgegner Whispy Woods ist seitdem in ausnahmslos jedem *Kirby*-Abenteuer mit dabei. Der Kampf gegen ihn ist wirklich ausgesprochen simpel.



Die Fähigkeiten seiner Gegner kopieren kann Kirby in seinem ersten Ausflug noch nicht. Spezielle Items verleihen ihm aber bereits temporär besondere Fähigkeiten.



Auch wenn er sich noch nicht verwandeln kann, darf Kirby bereits Feinde und Luft einsaugen. Erstere spuckt er als Projektil aus, Letztere nutzt er zum Fliegen.

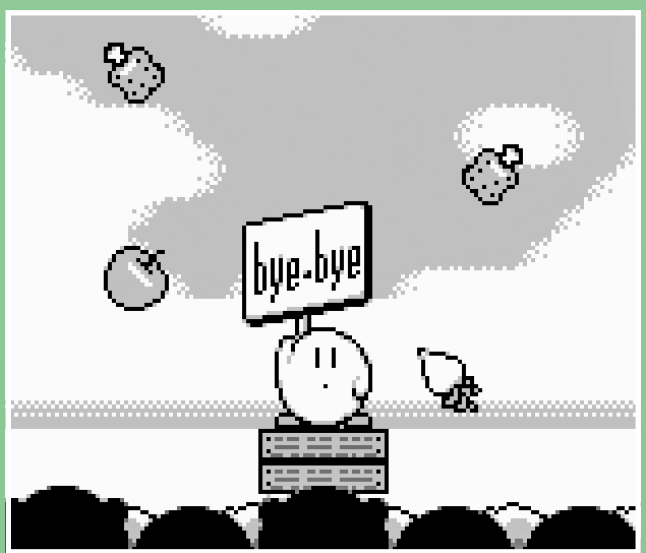
Viele Elemente, die in späteren Abenteuern der Knutschkugel Relevanz haben, sind auch hier schon zu finden. Von Level zu Level gelangt man etwa mit Sternen.

Baum fällt!

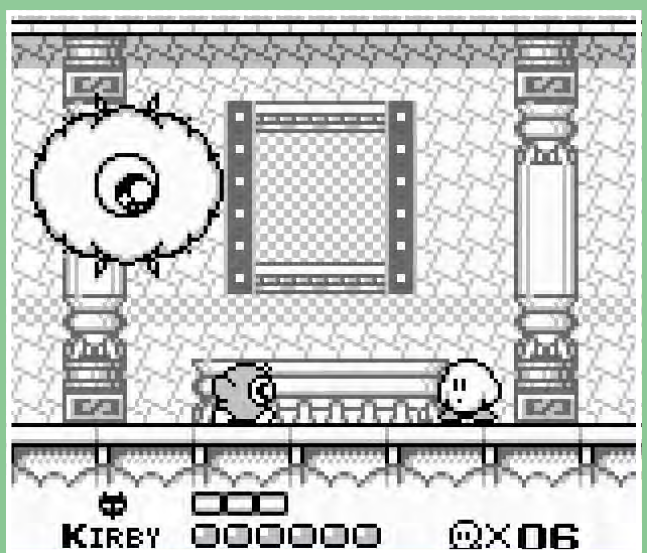
Auch die Bosse, die bis heute fester Bestandteil fast jedes *Kirby*-Titels sind, bieten Variantenreichtum und sehen super aus. Der arme Whispy Woods, der nach seinem Niedergang als Obermotz am Ende des ersten Abschnitts hier das erste Mal eine Träne ob seiner Niederlage vergießt, wird uns wohl für immer und ewig ein schlechtes Gewissen bereiten! Und auch sonst ist für Abwechslung in den Levels gesorgt. Wie erwähnt, kann Kirby sich nicht verwandeln. Wohl aber findet er ab und an spezielle Items, die ihm temporär besondere Fähigkeiten erlauben. Im Detail handelt es sich um ein Mikrofon, das alle Gegner auf dem Bildschirm auf einmal bezwingt, eine Bombe, die durch Gegnerhorden hindurchdüst, ein Blatt, mit dem unser knuddeliger Protagonist fliegen und um sich feuern kann (das wird sogar für einen Bosskampf genutzt) und ein offenbar recht würziges Gericht, nach dessen Verzehr Kirby eine zeitlang Projektile verschießen kann. Angesichts der Tatsache, wie kurz das Spiel ist, kommen diese Fähigkeiten nicht allzu oft zum Einsatz. Wenn sie einmal genutzt werden, ist es aber ein wirkliches Spielspaß-Vergnügen, fröhlich mit ihnen zu hantieren.

Ein zutiefst charmantes Debüt

Technisch ist das Spiel heutzutage natürlich nicht der Rede wert, durch den simplen Stil aber immer noch sehr hübsch anzuschauen – und die für ein 8-Bit-Spiel wirklich wundervollen Animationen haben wir ja schon erwähnt! Die fröhlichen Musikstücke haben zudem nichts von ihrem Reiz verloren und untermalen das Spielgeschehen perfekt. Viele von ihnen werden bis zum heutigen Tage genutzt, ebenso wie Elemente wie Sterne, mit denen Kirby zwischen Abschnitten umherreist, Heilitems wie die Maxitomate und der fröhliche Tanz, den der Held zusammen mit Kopien seiner selbst nach dem Bezwingen eines Bosses absolviert. Herzallerliebst! Damals wie heute darf man sich eines von Kirby übrigens nicht erwarten: eine Herausforderung. Wer nicht zwei linke Hände hat, dürfte während der kurzen Spielzeit auf keine Probleme stoßen, auch nicht im optionalen, etwas härteren Schwierigkeitsgrad, den man durch eine Tastenkombination im Menü aktivieren kann. Und abseits einer ebenfalls per Tastenkombi aufrufbaren Musikbox gibt es nach dem Spielen auch nichts zu tun. Trotz alledem trägt *Kirby's Dream Land* seinen Ruf als Klassiker zu Recht und ist ein würdiger Startpunkt für eine bis heute heißgeliebte Serie. **Lukas Schmid**



Zum Abschlussbildschirm zu gelangen, ist keine große Herausforderung und geht ziemlich rasant. Knapp 20 bis 25 Minuten dauert es, bis man alle Levels absolviert hat.



Vor dem letzten Boss muss man noch einmal gegen alle bisherigen Obermotze ran. Auch Krawallkumulation Kracko ist Teil dieses illustren Quartetts an Fieslingen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

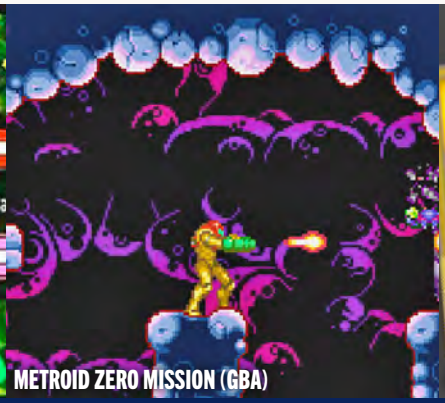
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

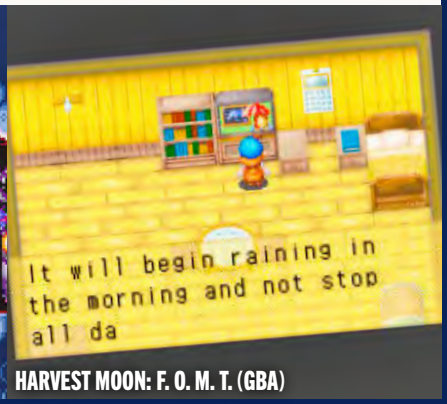
N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 03/2004

Vor 15 Jahren war die Welt noch eine andere. Bestes Beispiel? Kurz vor Weihnachten (2003) veröffentlichte Nintendo eine 14-seitige Pressemitteilung zu den wichtigsten kommenden Spielen des Jahres 2004. Nix mit Nintendo Direct, kein Social-Media-Marketing, nein, stattdessen eine plumpe und altbergebrachte Pressemitteilung. Diese offenbarte dafür viele potenzielle Spielehits, über die in der Ausgabe 03/2004 in einer großen Reportage berichtet wurde. In der Vorschau gab es zudem spannende Beiträge zu *Starcraft Ghost*, *Conan* und *Phantasy Star Online 3: C.A.R.D. Revolution* für Gamecube sowie *Metroid Zero Mission* und *Fire Emblem* für Game Boy Advance zu lesen. Noch wesentlich mehr los war in der 15 Jahre alten Ausgabe in der Test-Sektion, für den Gamecube beispielsweise mit Titeln wie *James Bond 007: Alles oder Nichts* (85), *Sphinx und die verfluchte Mumie* (86), *Sonic Heroes* (83), *Rogue Ops* (77), *World Racing* (73), *Donkey Konga* (87) und *Beyond Good & Evil* (89), für den GBA *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* (90), *Die Sims brechen aus* (82) und *Tiger Woods PGA Tour 2004* (80). In einer praktischen Reportage namens „Online-Gaming auf Umwegen" erfuhren N-ZONE-Leser außerdem, wie sie *Mario Kart: Double Dash!!* online zocken können, indem sie die LAN-Funktion des Gamecube verwenden. Passend dazu testete die Redaktion im Hardware-Bereich unter anderem einen Wireless-Adapter für Verbindungen des Gamecube mit anderen Gamecube-Konsolen oder Online-PCs ohne ein LAN-Kabel, also kabellos über WLAN. Das waren noch technisch simple Zeiten, oder?

DONKEY KONGA (GC)

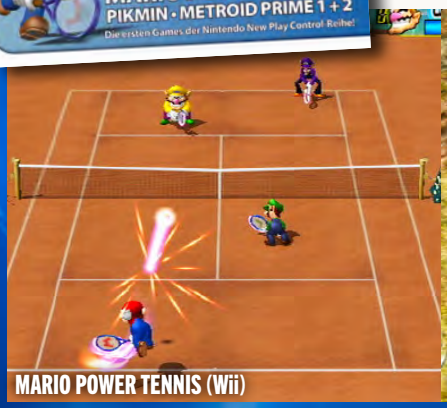

METROID ZERO MISSION (GBA)



HARVEST MOON: F. O. M. T. (GBA)

AUSGABE 03/2009

Genau zehn Jahre ist es nun her, dass die N-ZONE-Ausgabe 03/2009 erschien, wie doch die Zeit verfliegt. Damals berichtete die Redaktion in einer großen Reportage namens „2 Jahre mit der Wii: Die Analyse“ über die „Wii 2.0“, also über die Konsole zwei Jahre nach dem ursprünglichen Release. In dieser Zeit hatte sich durch Updates und neue Funktionen viel getan, außerdem beschäftigte sich die N-ZONE mit Stärken und Schwächen der Konsole und ließ sowohl die Leser als auch Spielehändler zu Wort kommen. Gleichermaßen prall gefüllt war der Vorschau-Bereich, unter anderem mit *Mario Power Tennis*, *Sonic und der schwarze Ritter*, *Pro Evolution Soccer 2009* und *Madworld* für die Wii sowie *Dragon Quest 5: Die Hand der Himmelsbraut* sowie *Suikoden Tierkreis* für DS und *Final Fantasy: Crystal Chronicles – Echoes of Time* für Wii und DS zugleich. Nicht minder ausschweifend zeigte sich die Test-Sektion der zehn Jahre alten Ausgabe. Leser fanden Test-Artikel beispielsweise zu *Deadly Creatures* (80), *Pikmin* (88), *Monster Lab* (77) und *Zoo Hospitals* für die Wii und *Mystery Case Files: Millionheir* (78), *Bomberman 2* (91), *Eledees* (76), *Puzzle City* (76) sowie *Scotland Yard* (76) für den DS. Im Hardwarebereich testete die N-ZONE praktische Wii-Gadgets wie einen Akku für die Wii-Fernbedienung und Fitness-Zubehör für die Bewegungskonsole. Der Retro-Bereich im Heft 03/2009 war damals sogar besonders groß und hielt interessante Beiträge zu *Secret of Mana*, *Mario Golf*, *Super Mario World* und diversen *Donkey Kong*-Spielen für die Leser parat.


MARIO POWER TENNIS (Wii)

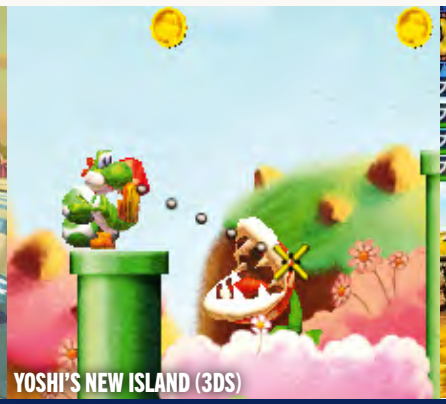
PIKMIN (Wii)

DRAGON QUEST 5: D. H. D. H. (DS)

AUSGABE 03/2014

Während es aktuell für Nintendo äußerst rosig aussieht, die Switch sich ebenso wie ihre Spiele wie warme Semmeln verkauft und das japanische Unternehmen wieder zu alter Größe erstarkt ist, war die Situation vor fünf Jahren eine gänzlich andere. Zwar war der 3DS seinerzeit erfolgreich, die Wii U schwächelte aber enorm. Das zeigt sich exemplarisch an den wenigen Vorschauen und Tests in Ausgabe 03/2014. Einen Blick wagte die Redaktion auf *The Lego Movie Videogame* für Wii U sowie *Monster Hunter 4 Ultimate*, *Yoshi's New Island* und *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* für 3DS. Das Testlabor durchwanderten *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (89) und *F1 Race Stars Powered Up Edition* (65) für die Wii U sowie *Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an!* für den 3DS. Folgerichtig beschäftigte sich der Ex-Redakteur und heutige freie Mitarbeiter Ben Kegel in einer spannenden Reportage namens „Nintendo in der Krise“ mit Big Ns damaligen Problemen und machte einige Vorschläge zur Verbesserung der Situation. In einer zweiten Reportage mit dem Namen „Die Geschichte der Story“ erfuhren die N-ZONE-Leser interessante Fakten zu den Storys in Videospielen. Im Retro-Bereich schlug neben einem Beitrag zu Retro-Point&Click-Adventures ein Artikel zu *Donkey Kong Country* für SNES auf, außerdem die N-ZONE-Zeitreise. Abgerundet wurde die Ausgabe 03/2014 durch Tipps und Tricks, das Spielerforum, die N-ZONE-Superliga, Leserbriefe, die Kolumne und Beiträgen von n-zone.de, zum Beispiel zu den „coolsten Weltraum-Helden in Videospielen“.

F1 RACE STARS POWERED UP EDITION (Wii U)


YOSHI'S NEW ISLAND (3DS)

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE (3DS)

TEIL 3

POKÉMON: LET'S GO! KOMPLETTLÖSUNG

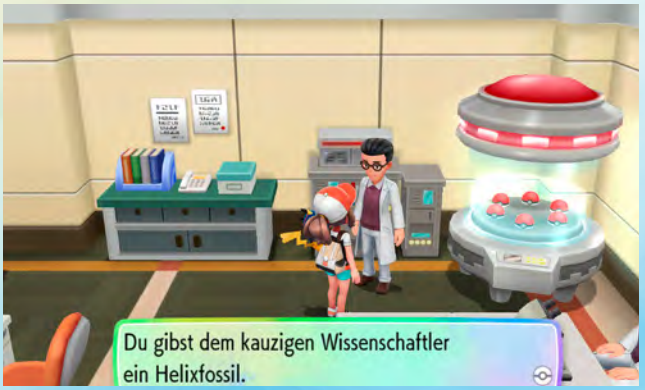
Im finalen Teil der Lösung erkämpfen wir uns die restlichen Orden, durchqueren die Siegesstraße, stellen uns den Top Vier und werden zum Pokémon Champion. Außerdem reisen wir ein zweites Mal durch Kanto, um alles zu entdecken und gegen Meistertrainer anzutreten.

Zuletzt ergatterten wir uns vier Orden, verscheuchten Team Rocket aus der Silph Company, trafen auf die zwei legendären Pokémon Zapdos und Arktos und verließen die Seeschauminseln, um über Route 20 zur Zinnoberinsel zu gelangen. Dort fahren wir mit unserem Pokémon-Abenteuer nun fort.

Zinnoberinsel

Neben den üblichen Gebäuden finden wir hier ein Wissenschaftslabor und die Pokémon-Villa. Wir begeben uns wie gewohnt erst in das Pokémon-Center, um unsere Monsterchen zu heilen. Dort möchte ein Punker rechts oben sein Alola-Sleima gegen ein normales austauschen.

Links neben dem Center befindet sich das Labor. Drinnen gehen wir rechts im Gang durch die zweite Tür und erhalten von dem Forscher, der an einem der Computer sitzt, die TM02 Verhöhner. Im Flur begeben wir uns zur letzten Tür und lassen unser Helixfossil und

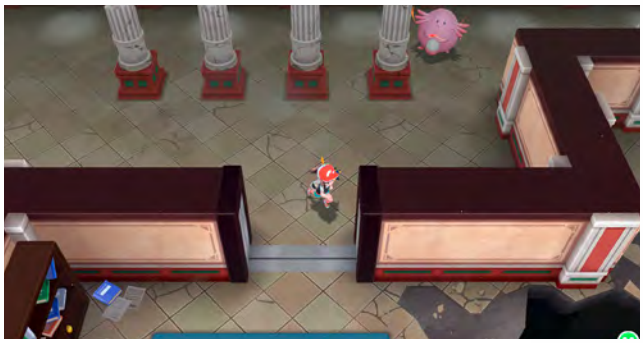


Im Labor auf der Zinnoberinsel lassen wir von einem Wissenschaftler unser Helixfossil umwandeln. Wir erhalten das Gestein-Wasser-Pokémon Amonitas.

unseren Altbernstein von dem Forscher oben rechts in der Ecke in Pokémon verwandeln. Wir erhalten jeweils ein Amonitas und ein Aerodactyl. Danach wollen wir zur Arena, doch sie ist verschlossen, weshalb wir links die Pokémon-Villa betreten.

Pokémon-Villa

In diesem verlassenen Haus leben einige Feuer-Pokémon. Geduldige Trainer finden hier sogar Ditto. Außerdem verstecken sich hier einige zufallsgenerierte Bonbons. Am Eingang stehen sechs Säulen, jeweils drei links und drei rechts. Zwischen den letzten zwei rechten Säulen versteckt sich ein Bonbon. Wir schreiten rechts an der Treppe vorbei zu einem Gang. Wir laufen rechts an vier Pfeilern vorbei und entdecken in einem Raum unterm Tisch ein Top-Lockparfüm. Zurück im Flur betreten wir das Zimmer links, in dem wir links in der Ecke ein Gegengift aufheben. Außerdem drücken wir den Schalter an der Statue neben dem Tisch. Dieser öffnet alle verschlossenen Türen und verriegelt alle geöffneten. Wir gehen an den vier Säulen runter und nehmen im Raum ein Top-Elixier mit. Danach kehren wir zur Treppe zurück und laufen eine Etage höher.



In der verlassenen Pokémon-Villa wimmelt es nur so von wilden Feuer- und Gift-Pokémon wie Magma und Sleimok. Aber auch wilde Chaneira treiben sich hier rum.

Pokémon-Villa – 1. OG

Gleich gegenüber führen weitere Stufen ins nächste Geschoss und links steht schon die Statue mit einem Schalter, doch wir laufen zunächst einmal unten in den Raum. Dort stoßen wir auf den Dieb Arnie und sein Gallopa (Level 44). Unten links in der Ecke finden wir als Nächstes einen Top-Äther, gehen dann in den Gang und begeben uns oben rechts in ein weiteres Zimmer. Dort heben wir rechts neben dem großen Loch im Boden einen Top-Beleber auf. Wir kehren zur Statue zurück und drücken den Schalter. Rechts öffnet sich die Tür zu einem Zimmer, in dem sich ein Fluchtseil befindet. Zurück im Gang begeben wir uns nach unten und finden im Raum unten links ein Sonderbonbon. Gleich gegenüber gelangen wir zu einem weiteren Flur, wo am Ende an einem riesigen Spalt drei Superbälle liegen. Zurück an den Treppen steigen wir die Stufen ein Stockwerk höher.

In den Tagebüchern erhalten wir einen Einblick in die Forschungen zu den legendären Pokémon Mew und Mewtu. In jedem Stockwerk liegen Einträge herum.

Pokémon-Villa – 2. OG

Im zweiten Obergeschoss steht der Dieb Simon mit seinem Magmar und seinem Sleimok (jeweils Level 44). Unten rechts in der Ecke heben wir ein Sonderbonbon auf, oben links an dem riesigen Loch im Boden versteckt sich zudem ein Bonbon. Wir laufen danach die Treppen runter.

Zurück im ersten Stock folgen wir dem Gang nach oben. Links in einem Raum wartet Trainercoach Ivy auf uns, deren Team ein Georok, ein Digdri (jeweils Level 46) und ein Quappo (Level 47) umfasst. Rechts neben ihr führen die Stufen in einen anderen Bereich des zweiten Stocks.

Hier finden wir rechts gleich die Statue mit einem Schalter, den wir vorerst ignorieren. Oben rechts daneben heben wir einen Hyperheiler auf. Wir durchqueren den Raum zu einem anderen und nehmen oben an der Wand die TM21 Schmarotzer mit. Zurück an der Steinfigur drücken wir den Schalter, der die Tür zu einem Raum entriegelt, in dem Forscher Götz mit seinem Smogmog, seinem Magmar und seinem Magneton (alle Level 45) auf Eindringlinge warten. Rechts oben in der Ecke sammeln wir eine Kapsel X-Treffer auf. Gegenüber dem Forscher führt eine Leiter zurück ins Erdgeschoss.

Das versteckte Labor

Dort nehmen wir oben links in der Ecke fünf Himmihbeeren mit. Wir schreiten den Gang entlang und werden von Forscher Ramon angehalten. Er schickt sein Lektrobal und sein Sleimok (jeweils Level 45) in den Kampf. Unter ein paar verwelkten Topfpflanzen entdecken wir einen Feuerstein. Oben gelangen wir zu einem anderen Raum, doch wir nehmen links an der Wand die Treppen ins Untergeschoss.

Im Keller gehen wir oben links in einen kleinen Raum, wo wir neben dem Tisch eine Figur mit einem Schalter und unten an der Wand die TM52 Matschbombe finden. Nachdem wir den Schalter drücken, öffnet sich die linke Tür. Am Ende des Gangs links lesen wir einen Top-Trank auf und oben am Regal verbirgt sich ein Bonbon. Wir laufen links den Flur entlang und begegnen dem Dieb Ludwig, der drei Smogon und ein Smogmog (alle Level 44) einsetzt. Rechts oben fahren wir fort, wo der Forscher Angelo mit seinem Elektek (Level 45) das Labor überwacht. Gleich oben im Raum ruhen wir uns aus und betätigen unten links im Raum einen Schalter. Zwischen dem rechten Bett und dem in der Mitte versteckt sich ein Bonbon. Zurück im Gang fahren wir links fort. Neben dem Tisch mit einer Lampe drauf verbirgt sich noch ein Bonbon. Oben in einem weiteren Zimmer liegt rechts neben den Regalen ein Sonderbonbon und links an der Wand entdecken wir ein weiteres Bonbon. Wir betreten links ein Labor mit verschiedenen Geräten, wo wir oben neben einer Maschine ein Top-Elixier aufklauben. Unten laufen wir in einen kleinen Raum mit vier Maschinen in jeder Ecke, in dem in der Mitte der Geheimschlüssel liegt. Links unten am Gerät versteckt sich zudem ein Bonbon.

Zurück im Zimmer mit den Betten betätigen wir den Schalter und nehmen die Treppen ins Erdgeschoss. Nun biegen wir nach oben rechts ab und steigen unten auf ein Portal. Wir verlassen die Villa.

Im versteckten unterirdischen Labor der Villa finden wir einen Geheimschlüssel. Damit schließen wir endlich die Arena der Zinnoberinsel auf.

Der Vulkanorden

Mit unserem Geheimschlüssel gelangen wir endlich in die Arena und haben somit die Forderung erfüllt. Der Arenaleiter setzt auf Feuer-Pokémon, weshalb die Typen Boden, Wasser und Gestein empfehlenswert sind. Anders als in anderen Kampfhallen werden wir Kandidat einer Quizshow, in der wir fünf Fragen beantworten müssen. Für jede falsche Antwort kämpfen wir gegen einen Trainer. Zuerst treten wir gegen Tüftler Ole und sein Glutexo (Level 45) an. Danach werden wir vom Dieb Ralf und seinem Vulnona (Level 44) herausgefordert. Daraufhin stellt sich uns Tüftler Lewin mit seinem Magmar (Level 45). Als Viertes duellieren wir uns mit Dieb Rüdiger, der sein Fukano und sein Gallopa (jeweils Level 44) ins Spiel schickt.

Natürlich kann man auch alle Kämpfe überspringen, indem man bei der ersten Frage mit „Magmar", bei der zweiten mit „8", bei der dritten mit „Nicht sehr effektiv" und bei der vierten mit „Soll das ein schlechter Witz sein!?" antwortet. Bei der letzten Frage ist es egal, welche Antwortmöglichkeit man aussucht, denn jede ist richtig.
Nach dieser Show treten wir gegen den Arenaleiter Pyro an. Sein Magmar, sein Gallopa, sein Vulnona (alle Level 47) und sein Arkani (Level 48) sind schnell besiegt. Dafür erhalten wir den Vulkanorden und die TM46 Feuersturm.

Nach einem Quiz und einem hitzigen Kampf gegen den Arenaleiter Pyro erhalten wir den Vulkanorden und die Technische Maschine Feuersturm.

Route 21

Neben der Arena begeben wir uns von einem Steg aus auf Route 21. Etwas weiter vorne landen wir auf einer kleinen Insel, auf der wir ein Fläschchen AP-Plus entdecken. Wir reiten die Wellen weiter nach oben und kämpfen gegen Schwimmer Oswald und sein Lahmus (Level 42). Rechts auf der Insel treten wir gegen Matrose Anselm an, der mit einem Rasaff und einem Maschock (jeweils Level 42) aufwartet. Wir schwimmen zur nächsten Insel links oben und nehmen uns Angler Wilhelm, sein Tentoxa und sein Starmie (jeweils Level 42) vor. Oben links liegt ein Wasserstein und links neben der Insel planscht Schwimmer Thomas mit seinem Starmie und seinem Kingler (Level 42). Rechts vor dem Stück Land stoßen wir auf Schwimmer Pedro. Er hat sein Tentacha, sein Enton und sein Tentoxa (alle Level 42) dabei. Wir surfen weiter nach oben und werden von Schwimmer Leopold angehalten, der uns zeigt, was sein Jurob und sein Seemon (jeweils Level 42) draufhaben. Auf einer kleinen Insel steht der Raufbold Matze mit seinem Rattikarl und seinem Onix (jeweils Level 42). Auf dem nächsten Stück Land links oben messen wir unsere Kräfte erst mit Trainercoach Vera, ihrem Maschock, ihrem Rossana (jeweils Level 44) und ihrem Kangama (Level 45). Danach legen wir uns mit Angler Achmed, seinem Seemon und seinem Garados (jeweils Level 42) an. Von Vera erhalten wir zudem noch die TM35 Eishieb. Auf der nächsten kleinen Insel treffen wir dann auf Angler Throsten und seine sechs Karpador (alle Level 42). Oben surfen wir an ein bekanntes Ufer und landen in Alabastia.

Arena von Vertania City

Wir durchqueren unsere Heimatstadt und gelangen von Route 1 aus nach Vertania City. Dort ist die Arena allerdings immer noch verschlossen. Auch unser Rivale Trace wundert sich und fragt uns, an wen wir uns diesbezüglich wenden können. Wir entscheiden uns für Professor Eich und finden uns in seinem Labor wieder. Dort begegnen wir auch Blau, der uns einen Schlüssel-Stein, Bisaflornit, Gluraknit X, Gluraknit Y und Turtoknit schenkt. Er hat außerdem dafür gesorgt, dass der Arenaleiter von Vertania City zurückkehrt. Draußen sehen wir eine kurze Sequenz, in der uns ein Mädchen darüber informiert, dass die Kampfhalle wieder offen ist. Daraufhin begeben wir uns nach Vertania City.

Nanu? Die Arena von Vertania City ist immer noch verschlossen. Der Leiter dieser Kampfhallen ist allem Anschein nach nicht zurückgekehrt.

Der Erdorden

Der Aufseher der Arena fordert uns auf, unsere sieben Orden zu zeigen. Der Leiter dieser Kampfhalle spezialisiert sich auf den Typ Boden, weshalb Wasser-, Pflanzen- und Eis-Pokémon von Vorteil sind. Mithilfe der Fließbänder kommen wir durch die Arena. Wir steigen rechts oben auf den Fahrsteig nach rechts und landen bei Ass-Trainer Richard und seinem Nidoking (Level 48). Wir laufen oben an Richard vorbei und steigen auf ein Band mit einem Pfeil nach links drauf. Vor Dompteur Hendrick machen wir Halt und erledigen sein Nidorino und sein Rihorn (jeweils Level 47). Das obere Förderband rollt uns zu Ass-Trainerin Henrike und ihrer Nidoqueen (Level 48). Danach treten wir auf das Band mit dem Pfeil nach rechts, das uns direkt vor Ass-Trainer Hideo absetzt. In seinem Team befinden sich ein Digdri (Level 47) und ein Rihorn (Level 48). Neben ihm schnappen wir uns einen Beleber und steigen links auf das Fließband, mit dem wir zum Eingang zurückkehren. Links nehmen wir das Band nach links und nehmen daraufhin das Fließband nach oben, welches uns in die Mitte der Halle befördert. Dort steht Dompteur Jörg mit seinem Sandamer (Level 47). Nach ihm nehmen wir uns Schwarzgurt Shiro und sein Georok (Level 47) vor. Ein Rollsteig nach oben führt uns direkt zum Arenaleiter. Es ist kein Geringerer als Rocket-Boss Giovanni. Er fordert uns mit seinem Digdri, seinem Nidoking, seiner Nidoqueen (alle Level 49) und seinem Rizeros (Level 50) zu unserem letzten

Unseren letzten Orden erhalten wir überraschenderweise vom Rocket-Boss Giovanni höchstpersönlich. Nach unserem Sieg löst der Bösewicht Team Rocket auf.

Arenakampf heraus. Für unseren Sieg erhalten wir den Erdorden, womit uns alle Pokémon gehorchen, und die TM41 Erdbeben.

Route 22

Mit unseren acht Orden dürfen wir endlich zur Pokémon-Liga und gegen die Top Vier antreten. Dafür begeben wir uns von Vertania City aus nach rechts auf Route 22. Eine Ebene tiefer laufen wir bis zum Ende des Wegs zu fünf Pokébällen. Zurück am Anfang der Route steigen wir zwei Ebenen hoch, wo sich in einem Gebüsch ein Gegengift versteckt. Wir springen unten am Vorsprung runter und fahren links fort. Unser Rivale Trace kommt uns entgegen und möchte sich vor den Top Vier noch ein letztes Mal mit uns messen. Wir besiegen sein Tauboss, sein Giflor, sein Knogga (alle Level 50) und sein Blitza (Level 51). Weiter links hüpfen wir an einem weißen Zaun eine Stufe runter ins hohe Gras. Am Vorsprung entlang gehen wir nach links, bis wir oben einen Durchgang zu Route 23 erreichen.

Ein letztes Mal stellen wir unser Können unter Beweis: Unser Rivale Trace fordert uns zu einem Kampf heraus. Schade nur, dass er gegen uns keine Chance hat.

Route 23

Hier werden unsere Orden überprüft. Gleich vor dem ersten Aufseher liegen rechts in der Nische drei Goldene Himmihbeeren. Nachdem unser Donnerorden gecheckt wurde, heben wir rechts oben an der Wand drei Goldene Nanabbeeren auf. Bevor wir dem Wächter im Wasser unseren Seelenorden zeigen, surfen wir nach links oben und holen uns in einer Ecke drei Goldene Sananabeeren. Auf der Insel rechts daneben finden wir fünf Goldene Himmihbeeren. Weiter oben begeben wir uns an Land und nehmen fünf Goldene Nanabbeeren mit, die in einem Wiesenstück mit zwei Pokéball-Statuen liegen. An der Kontrolle oben möchte der Wächter unseren Vulkanorden sehen. Danach schnappen wir uns oben in einem Stück Gras fünf Goldene Sananabeeren und am Ende der Route betreten wir die Siegesstraße.

Auf Route 23 zeigen wir den acht Aufsehern all unsere Orden und dürfen zur Siegesstraße fortfahren. Dort wartet ein ganz besonderes Pokémon auf uns.

Lavados auf der Siegesstraße

Drinnen schreiten wir nach rechts und schieben den Stein auf den Schalter. Wir steigen links eine Ebene höher und fahren rechts fort. Rechts steigen wir eine Stufe runter und begegnen Trainercoach Erik mit seinem Ditto (Level 49). Für unseren Sieg erhalten wir zehn Pikachu-Bonbons. Wir gehen vom Coach aus nach oben und entdecken links zwei Items. Dann schieben wir den Stein erst nach links und schnappen uns oben die TM56 Tarnsteine. Um den Blattstein auch noch zu holen, verlassen wir kurz die Höhle und betreten sie wieder, damit der Felsen wieder an seinem ursprünglichen Platz steht. Nachdem wir uns den Blattstein geschnappt haben, kehren wir zur höheren Ebene zurück, wo wir links fortfahren und von Ass-Trainerin Naomi angehalten werden. Sie hat ein Kangama (Level 47) und ein Bisaflor (Level 48) dabei. Wir begeben uns wieder eine Ebene tiefer und laufen oben an Ass-Trainer Logan, seinem Gallopa, seinem Starmie (jeweils Level 47) und seinem Sarzenia (Level 48) vorbei zu drei Hyperbällen und einer Leiter.

Im ersten Obergeschoss wandern wir nach unten und schieben einen Stein auf einen Schalter. Wir bewegen den Felsen einmal nach rechts, einmal nach unten und zweimal nach rechts. Dann steigen wir rechts eine Ebene höher und treten gegen Jongleur Nino, sein Hypno und sein Lahmus (jeweils Level 46) an. Weiter rechts nehmen wir uns Schwarzgurt Kenji, sein Kicklee und sein Quappo (jeweils Level 47) vor. Wir steigen eine Ebene runter und finden links oben in einer Nische die TM45 Solarstrahl. Wir gehen rechts um den Vorsprung herum weiter. Bevor wir die Leiter hochklettern können, werden wir von Dompteur Harry zu einem Kampf aufgefordert. Sein Rasaff und sein Tauros (jeweils Level 47) sind schnell besiegt.

Im zweiten Stock laufen wir rechtsum zum Ass-Trainer Nils, seinem Knogga (Level 47) und seinem Sichlor (Level 48). Neben ihm liegt ein Top-Beleber. Oben wandern wir links weiter und lassen uns von Officer Rocky heilen. Unten schieben wir den Felsbrocken einmal nach oben, zweimal nach links, einmal nach unten, dreimal nach links, dreimal nach unten und einmal nach rechts auf den Schaltknopf. Danach klettern wir die Leiter oben in der Ecke runter.

Wieder im ersten Stockwerk schreiten wir rechts weiter. Unten finden wir ein Fläschchen AP-Top, oben verweilt hingegen das legendäre Vogel-Pokémon Lavados. Nach einem Kampf fangen wir es ein und kehren in den zweiten Stock zurück.

Wir begegnen dem legendären Vogel-Pokémon Lavados und fangen uns das Feuer-Taschenmonster nach einem Kampf ein. Das Trio ist nun komplett.

Zum Indigo-Plateau

Dort schreiten wir rechts zurück zur anderen Leiter und begeben uns von ihr aus nach links oben auf die höhere Ebene. Wir duellieren uns mit Ass-Trainerin Anna, die ihr Dragonir, ihr Knuddeluff (jeweils Level 47) und ihr Nockchan (Level 48) ins Spiel schickt. Links oben heben wir einen Top-Trank auf, danach biegen wir links ab und nehmen den Weg auf die Ebene darunter. Dort stehen gleich zwei Ass-Trainer: Diego mit seinem Voltobal, seinem Kingler, seinem Tauboss (alle Level 47) und seinem Rizeros (Level 48) und Karolin mit ihrem Rossana, ihrem Golbat (jeweils Level 47) und ihrem Arkani (Level 48). Oben

rechts in der Ecke packen wir uns fünf Goldene Nanabbeeren ein, weiter rechts schieben wir gleich darauf den Stein in die Öffnung. Danach verrücken wir oben links den Felsbrocken für eine Abkürzung, um schneller zur Leiter rechts an der Wand zu gelangen.

Im ersten Obergeschoss gehen wir links weiter. Unten in der Ecke heben wir eine Top-Genesung auf und schreiten oben weiter. Rechts kämpfen wir gegen Jongleur Johann und seine Pokémon Pantimos und Simsala (jeweils Level 46). Rechts unten in der Ecke liegt die TM49 Kraftkoloss. Wir kehren zur Leiter zurück und laufen rechts um die Ebene herum. Den Fels, den wir vorhin durch das Loch haben fallen lassen, schieben wir nach links, bis er auf dem Schalter landet. Wir steigen rechts eine Ebene hoch und treten weiter rechts gegen Pokémaniac Klaus an. Sein Team ist aus einem Schlurp, einem Onix und einem Turtok (alle Level 46) zusammengestellt. Rechts nehmen wir die Leiter.

Wir gelangen in ein einen größeren Höhlenabschnitt. Unten liegt eine Top-Genesung, oben an der Wand wartet Trainercoach Elliot mit seinem Rasaff, seinem Garados, seinem Arkani (alle Level 48) und seinem Tauros (Level 49) auf uns. Links neben ihm klettern wir die Leiter hoch, um im ersten Obergeschoss rechts nach unten zum Ausgang abzubiegen.

Nachdem wir es durch die Siegesstraße geschafft haben, landen wir auf dem Indigo-Plateau. Bald schon erreichen wir die Pokémon-Liga.

Pokémon-Liga

Von Route 23 aus begeben wir uns nach oben zum Indigo-Plateau und steigen dort die Treppen hoch zur Pokémon-Liga. Hier lassen wir unser Team heilen und besorgen uns Heilitems für unsere Pokémon. Der Tüftler neben dem Item-Tresen möchte sein Alola-Kokowei gegen ein normales tauschen. Nachdem wir sichergestellt haben, dass unser Team gesund und unsere Tasche voll mit Tränken und Belebern ist, begeben wir uns nach oben zu den Top Vier.

Im ersten Raum erwartet uns Top Vier Lorelei mit ihrem Team, das aus Eis- und Wasser-Pokémon besteht. Sie hat unser Treffen auf Route 10 nicht vergessen.

Die Top Vier

Den Anfang macht Top Vier Lorelei mit ihren Eis- und Wasser-Pokémon. In ihrem Team sind ein Jugong, ein Rossana, ein Austos, ein Lahmus (alle Level 51) und ein Lapras (Level 52). Mit Feuer- und Elektro-Pokémon haben wir leichtes Spiel. Nach dem Kampf öffnet sich die Tür hinter ihr.

Im Raum dahinter befindet sich Top Vier Bruno und ist bereit zu zeigen, was seine Kampf-Pokémon draufhaben. Sein Onix, sein Nockchan, sein Kicklee, sein Quappo (alle Level 52) und sein Machomei (Level 53) besiegen wir mit Pokémon der Typen Pflanze und Flug mit Leichtigkeit. Wir fahren im nächsten Zimmer fort.

Dort wartet schon Top Vier Agathe mit ihren Geist- und Gift-Pokémon. Ihr Arbok, ihr Smogmog, ihr Golbat (alle Level 53) und ihre beiden Gengar (jeweils Level 53 und 54) erledigen wir mit den Typen Psycho und Unlicht locker.

Im letzten Raum steht Top Vier Siegfried mit seinen Drachen-Pokémon Seemon, Aerodactyl, Garados, Glurak (alle Level 54) und Dragoran (Level 55). Hier helfen Feen- und Elektro-Pokémon.

Die griesgrämige Top Vier Agathe überrascht uns mit ihren Gift-Pokémon, doch wir sind für alles gewappnet: Unser Hypno macht ihre giftigen Monster platt.

Der Champ Trace

Nachdem wir uns den Top Vier bewiesen haben, stellen wir uns dem Champ. Es ist kein Geringerer als unser Rivale Trace. Er kämpft mit seinem Tauboga, welches eine Mega-Evolution durchführt, seinem Knogga, seinem Giflor, seinem Gallopa, seinem Lahmus (alle Level 56) und seinem Blitza (Level 57). Gegen seinen starken Typen-Mix brauchen auch wir ein gut gemischtes Team. Wir besiegen ihn und verewigen uns und unser Pokémon-Team in einer Sequenz in der Ruhmeshalle als neuer Pokémon-Champion.

Da treten wir doch glatt gegen den frischgebackenen Champ und unseren Rivalen Trace an. Doch lange wird er es nicht bleiben, denn wir schnappen uns den Titel.

Ein Champion aus Alabastia

Wir kehren in unsere Heimatstadt zurück, wo wir wie schon am Anfang des Abenteuers von unserem Rivalen Trace besucht werden. Er informiert uns über ein megastarkes Pokémon und erzählt uns, dass es in der Azuria-Höhle lebt. Wir machen uns natürlich sofort mithilfe der Geheimen Technik Himmelsritt auf den Weg nach Azuria City. Wir begeben uns nach oben über die Nugget-Brücke auf Route 24 und verwenden links am Ufer die Attacke Wellenspurt. Wir surfen den Fluss nach unten entlang und landen vor einer Höhlenöffnung. Daneben steht Trainercoach Michel mit seinem Rizeros, seinem

Gallopa, seinem Jugong, seinem Nidoking und seinem Golking (alle Level 52). Für unseren Sieg erhalten wir die TM60 Vielender und betreten dann die Höhle.

Nachdem wir uns den Titel als Pokémon-Champion redlich verdient haben, kehren wir in unseren Heimatort Alabastia zurück. Trautes Heim, Glück allein!

Mewtu in der Azuria-Höhle

In dieser Höhle leben allerlei Pokémon, unter anderem Chaneira, Ditto, Rizeros, Schlurp, Relaxo und Nockchan. Drinnen laufen wir nach rechts oben ans Ufer und surfen nach oben, bis wir an einem anderen Ufer ankommen. Dort heben wir links oben ein Fläschchen AP-Top auf und kehren zurück aufs Wasser. Wir fahren links fort und gehen unten an Land. Rechts nehmen wir uns einen Hyperheiler mit und laufen unten nach rechts. Wir folgen dem Weg, bis wir oben bei einem Top-Beleber landen. Zurück am Ufer schreiten wir links oben an der Leiter vorbei zu einem Top-Schutz. Oben an der Wand ist eine weitere Leiter, die wir hochsteigen.

Oben sammeln wir erst einmal alle Items auf: ein Top-Lockparfüm, eine Top-Genesung, einen Top-Beleber, ein Sonderbonbon und fünf Hyperbälle. Außerdem verstecken sich in den Lichtpunkten noch einige zufallsgenerierte Gegenstände. Darunter sind Bälle, Beeren und mit etwas Glück sogar Fossile. Danach nehmen wir oben links an der Wand die Leiter nach unten. Im Erdgeschoss nehmen wir noch eine Leiter, die nach unten führt.

Im Anschluss folgen wir dem Weg nach rechts. Wir laufen einmal um die Steine und lesen in einer Nische ein Fluchtseil auf. Der Pfad geht nach unten weiter und führt uns eine Ebene höher, wo wir rechts oben am Vorsprung eine Top-Genesung finden. Links steigen wir erst eine Ebene hinab und heben links unten ein Top-Elixier auf. Wir laufen oben eine Stufe hoch und landen links an einem Ufer. Auf einer Insel verweilt das legendäre Pokémon Mewtu (Level 70). Neben der Insel im Wasser versteckt sich zudem ein Fläschchen AP-Top. Nach unserem Kampf haben wir die Chance, Mewtu einzufangen, was wir natürlich unbedingt auch machen. Mithilfe eines Fluchtseils verlassen wir die Azuria-Höhle.

In der Azuria-Höhle treffen wir auf das mächtige legendäre Pokémon Mewtu. Nach einem fordernden Kampf lässt sich das Psycho-Pokémon fangen.

Pokémon-Trainerin Grün

Draußen stoßen wir auf unseren Rivalen Trace, der sich Mewtu auch schnappen wollte und uns drei Fluchtseile schenkt. Daraufhin erzählt er uns von einem Mädchen, welches das legendäre Psycho-Pokémon auch gerne gefangen hätte. Er bittet uns, ihm das Monster zu zeigen. Wir kehren also wieder zurück in die Höhle und begeben uns auf die Insel, auf der wir vorhin Mewtu gefangen haben. Dort treffen wir Pokémon-Trainerin Grün. Sie kann kaum fassen, dass wir das Taschenmonster schon gefangen haben, und fordert uns heraus. Ihr Team umfasst ein Pixi, ein Kangama, ein Vulnona, ein Sarzenia, ein Gengar (alle Level 66) und ein Turtok (Level 68), das eine Mega-Evolution durchführt. Für unseren Sieg erhalten wir Mewtunit X und Mewtunit Y. Grün kommt mit ihrer Niederlage nicht zurecht und wirft mit fünf Pokébällen auf uns, um uns samt unserem Mewtu zu fangen. Nachdem sie damit offensichtlich scheitert, verschwindet sie. Wir sammeln die Bälle auf und verlassen die Höhle mithilfe eines Fluchtseils.

Opa in der Pokémon-Pension

Wir kehren als Champ zurück zum alten Herrn in der Pokémon-Pension, denn er hat uns damals gesagt, dass wir zurückkommen sollen, falls wir Pokémon-Meister werden. Nun, da wir diesen Titel unser Eigen nennen, bietet uns der nette Opa an, einen Statuswert eines Pokémon zu maximieren. Dafür möchte er allerdings einen Silbernen Kronkorken. Für einen Goldenen Kronkorken maximiert er alle Statuswerte eines unserer Taschenmonster. Silberne Kronkorken erhalten wir für einen Sieg gegen Matsurika, die immer noch am Steg in Orania City steht und Gemälde malt. Von Zeit zu Zeit kehren wir zurück zu ihr, um Silberne Kronkorken zu gewinnen.

Bei dieser Gelegenheit begeben wir uns noch zum Pokémon-Fanclub in Orania City, wo wir den Vorstand anquatschen. Sofern unsere Freundschaft mit unserem Partner gut genug ist (was zu diesem Zeitpunkt der Fall sein sollte) und er vollständig geheilt ist, schenkt uns der Vorstand ein Raichu-Set beziehungsweise sieben Sets basierend auf Evoli und dessen Evolutionen.

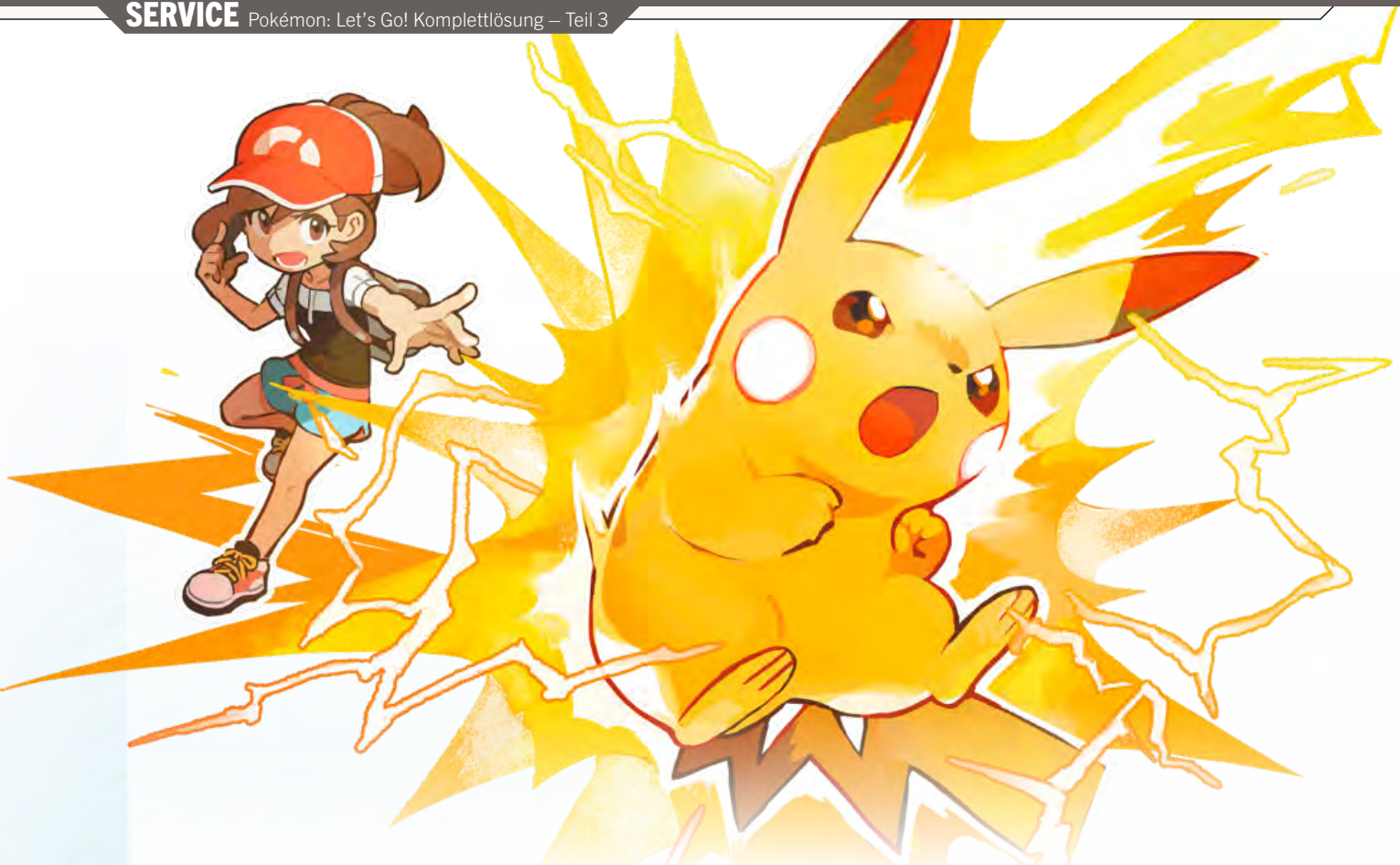
Anscheinend waren wir nicht die einzigen, die nach Mewtu gesucht haben. Grün möchte uns samt des legendären Monsters einfangen. Das gelingt ihr aber nicht.

Ein glücklicher Forscher

Dank der Geheimen Technik Himmelsritt fliegen wir kurzerhand nach Marmoria City. Dort gelangen wir durch den Hintereingang, der von einem Stauch versperrt wird, zu dem Forscher, der uns am Anfang den Altbernstein anvertraut hatte. Nun, da ein Wissenschaftler im Labor auf der Zinnoberinsel den Stein in ein Aerodactyl verwandelt hat, zeigen wir ihm das prähistorische Pokémon. Damit machen wir ihn so glücklich, dass er uns glatt zehn Prachtfedern schenkt. Diese verkaufen wir später für jeweils 500 Pokédollar.

Ein Schuss in den Ofen

Wir kehren zum Rocket-Versteck in Prismania City zurück und finden in Giovannis Büro Rocket-Vorstand Atlas. Er fordert uns ein



letztes Mal zu einem Kampf auf. In seinem Team sind ein Voltobal, ein Golbat, ein Smogmog und ein Magmar (alle Level 54). Nun, da er gegen uns verloren hat, verlässt er Kanto, um Unruhe in eine andere Region zu bringen.

Außerdem begegnen wir noch den Schurken Jessie und James auf Route 17. Auch sie sind Team Rocket gegenüber noch loyal und duellieren sich mit uns. Doch ihr Arbok und sein Smogmog (jeweils Level 52) haben wir im Handumdrehen besiegt. Daraufhin schenkt uns Jessie ein Ofenschuss-Set und sie verschwinden.

Gotta catch 'em all!

Ganz nach diesem Motto fangen wir uns auf unserer Reise natürlich alle Pokémon, die wir in dieser Version ergattern können, und beschaffen uns die restlichen Taschenmonster durch Tausch. Sobald unser Pokédex voll ist, begeben wir uns zu den Prismania-Apartments. Dort finden wir im zweiten Stock das GAME FREAK Entwicklerstudio. Wir reden mit dem Mann in Blau, der uns für unsere Leistung ein Diplom schenkt. Außerdem erhalten wir einen Schillerpin, mit dem wir einfacher Schillernden Pokémon begegnen.

Für einen vollständigen Pokédex – Mew, Meltan und Melmetal ausgeschlossen – erhalten wir vom Entwickler in Prismania ein Diplom und einen Schillerpin.

Gleich oben links in der Ecke steht außerdem der letzte Trainercoach mit seinem Kangama, seinem Machomei, seinem Aquana, seinem Blitza und seinem Flamara (alle Level 54). Für unseren Sieg erhalten wir zehn Fläschchen AP-Top.

Mega-Steine

Neben den Mega-Steinen, die wir von Blau und Grün erhalten haben, können wir in der Pokémon-Liga von einem Pokémaniac die restlichen Mega-Steine erwerben. Für jeweils 30.000 Pokédollar bietet uns der Pokémon-Verrückte ein Bibornit, ein Taubossnit, ein Sismalanit, ein Lahmusnit, ein Gengarnit, ein Kangamanit, ein Pinsirnit, ein Garadosnit und ein Aerodactylnit an.

In der Pokémon-Liga können wir von einem Pokémaniac alle Mega-Steine erwerben, die wir nicht im Laufe der Story erhalten haben. Wie praktisch!

Arenaleiter Rematch

Um schnell Geld und Erfahrungspunkte zu sammeln, können wir als Champion jeden Tag einmal gegen alle Arenaleiter antreten, wobei sie diesmal alle mit stärkeren Pokémon antreten. Rocko kämpft mit einem Onix, einem Aerodactyl, einem Amoroso, einem Kabutops (alle Level 56) und einem Geowaz (Level 57). Misty hat ihr Enton, ihr Star-

mie, ihr Aquana, ihr Jugong (alle Level 56) und ihr Garados (Level 57) dabei. Major Bob zeigt uns, was sein Voltobal, sein Blitza, sein Magneton, sein Elektek (alle Level 56) und sein Raichu (Level 57) drauf haben. Erikas Tangela, Kokowei, Sarzenia, Parasek (alle Level 56) und Giflor (Level 57) sind kein Problem für uns. Sabrinas Team besteht aus einem Pantimos, einem Rossana, einem Lahmus, einem Hypno (alle Level 56) und einem Simsala (Level 57). Koga schickt sein Tentoxa, sein Smogmog, sein Omot, sein Golbat (Level 56) und sein Sleimok (Level 57) ins Spiel. Pyro bringt uns mit seinem Magmar, seinem Vulnona, seinem Gallopa, seinem Flamara (alle Level 56) und seinem Arkani (Level 57) ganz schön ins Schwitzen. Zu guter Letzt nehmen wir es mit Blau auf, dem neuen Arenaleiter von Vertania City. Sein Team stellt sich aus einem Tauros, einem Aerodactyl, einem Kokowei, einem Garados, einem Simsala (alle Level 66) und einem Glurak (Level 68), das eine Mega-Evolution durchführt, zusammen.

Nun, da Giovanni seine Rolle als Arenaleiter aufgegeben hat, übernimmt Blau seinen Platz. Sein Team ist deutlich stärker als die der anderen Leiter.

Top Vier und Trace Rematch

Natürlich können wir auch täglich gegen die Pokémon-Liga antreten. Top Vier Lorelei setzt nach wie vor auf ihre Eis- und Wasser-Pokémon; ihr Team besteht aus einem Jugong, einem Sandamer, einem Austos, einem Rossana, einem Lahmus (alle Level 61) und einem Lapras (Level 62). Top Vier Bruno schickt seine Gesteins- und Kampf-Pokémon Onix, Nockchan, Kicklee, Geowaz, Quappo (alle Level 62) und Machomei (Level 63) ins Spiel. Danach nehmen wir uns Top Vier Agathe und ihre Geist- und Gift-Pokémon wieder vor. Ihr Arbok, ihr Smogmog, ihr Knogga, ihr Golbat (alle Level 63) und ihre beiden Gengar (jeweils Level 63 und 64) besiegen wir locker. Den Schluss macht wieder Top Vier Siegfried mit seinem Seemon, seinem Aerodactyl, seinem Garados, seinem Kokowei, seinem Glurak (alle Level 64) und seinem Dragoran (Level 65).

Daraufhin fordert uns erneut unser Rivale Trace heraus. Er möchte sich den Champion-Titel zurückholen. Jedoch können es sein Tauboss, welches eine Mega-Evolution durchführt, sein Giflor, sein Lahmus, sein Knogga, sein Gallopa (alle Level 66) und sein Blitza (Level 67) nicht mit uns aufnehmen. Entsprechend verewigen wir uns wieder in der Ruhmeshalle.

Pokémon-Trainerin Grün Rematch

In Azuria City treffen wir wieder die Pokémon-Trainerin Grün. Sie bewirft uns mit einem Pokéball, wonach sie uns zu einem Kampf herausfordert. Ihr Pixi, ihr Gengar, ihr Vulnona, ihr Sarzenia, ihr Kangama (alle Level 66) und ihr Turtok (Level 68), welches eine Mega-Evolution durchführt, besiegen wir mit Leichtigkeit. Daraufhin wirft sie uns mit vier Pokébällen ab, bevor sie verschwindet.

Meistertrainer

Nachdem wir uns den Titel als Champion geholt haben, begegnen wir überall Meistertrainern. Man erkennt sie an einer Sprechblase über ihren Köpfen mit einem Pokémon darin, auf das sie sich spezialisiert haben. Wir können gegen sie antreten, wenn dasselbe Pokémon das erste in unserem Team ist. Es gibt für alle Taschenmonster jeweils einen Trainer. Wenn wir sie besiegen, erhalten wir den Titel als Meistertrainer für das jeweilige Pokémon.

Allerdings werden sie nicht umsonst Meistertrainer genannt, denn ihre Pokémon sind meistens auf Level 60 und drüber, weshalb Training angesagt ist. Darüber hinaus dürfen wir nur das entsprechende Pokémon in einem 1-gegen-1-Duell und keine Items verwenden. Sollte der Kampf zu schwer sein, kann man im Zweifel aber zumindest fliehen.

Empfehlenswert ist es auf Route 17, auf den Seeschauminseln, in der Pokémon-Villa, in der Azuria-Höhle und im Kraftwerk zu trainieren. Denn dort gibt es einige Pokémon ohne Entwicklungsstufen sowie Monster, die schon auf der höchsten Evolutionsstufe sind. Außerdem haben diese Tierchen bereits ein hohes Level, wodurch noch mehr Erfahrung ausspringt. Mit einer langen Fangserie erhält man meist auch einen hohen Multiplikator, weshalb man sich beim Fangen nur auf ein bestimmtes Pokémon konzentrieren sollte.

Die Statuswerte eurer Pokémon erhöht ihr mit Bonbons. Dank einer hohen Fangserie erhaltet ihr oft Pokémon-spezifische Bonbons. Das heißt, wenn ihr euch zum Beispiel nur Enton fängt, erhaltet ihr beim Fangen nicht nur Flott- oder Mentalbonbons und ein paar Beeren, sondern ihr kriegt auch Enton-Bonbons. Diese erhöhen jeden Statuswert um einen Punkt. Wenn ihr nun die vielen Enton an Professor Eich schickt, schenkt er euch zudem noch mehr Enton-Bonbons.

Als Champ finden wir nun überall in Kanto sogenannte Meistertrainer. Manche verstecken sich, doch andere wie diese Enton-Meisterin sind deutlich sichtbar.

Pokémon-Trainer Rot

Nachdem wir sechs Meistertrainer besiegt haben, begeben wir uns zum Indigo-Plateau. Dort wartet der Pokémon-Trainer Rot neben dem Eingang zur Pokémon-Liga auf einen würdigen Gegner. Wir fordern Rot und sein Team, bestehend aus einem Pikachu, einem Machomei, einem Lapras, einem Relaxo, einem Arkani und einem Bisaflor (alle Level 85), heraus. Wie auch bei Meistertrainer-Kämpfen dürfen wir keine Items verwenden und können fliehen, wenn wir dem Duell nicht gewachsen sind. Um gegen Rot zu bestehen, nehmen wir unsere stärksten Pokémon und folgende Typen mit: Psycho, Elektro, Flug und Wasser. Für unseren Sieg werden wir selbst als Meisterkämpfer anerkannt.

Ebru Cebeci

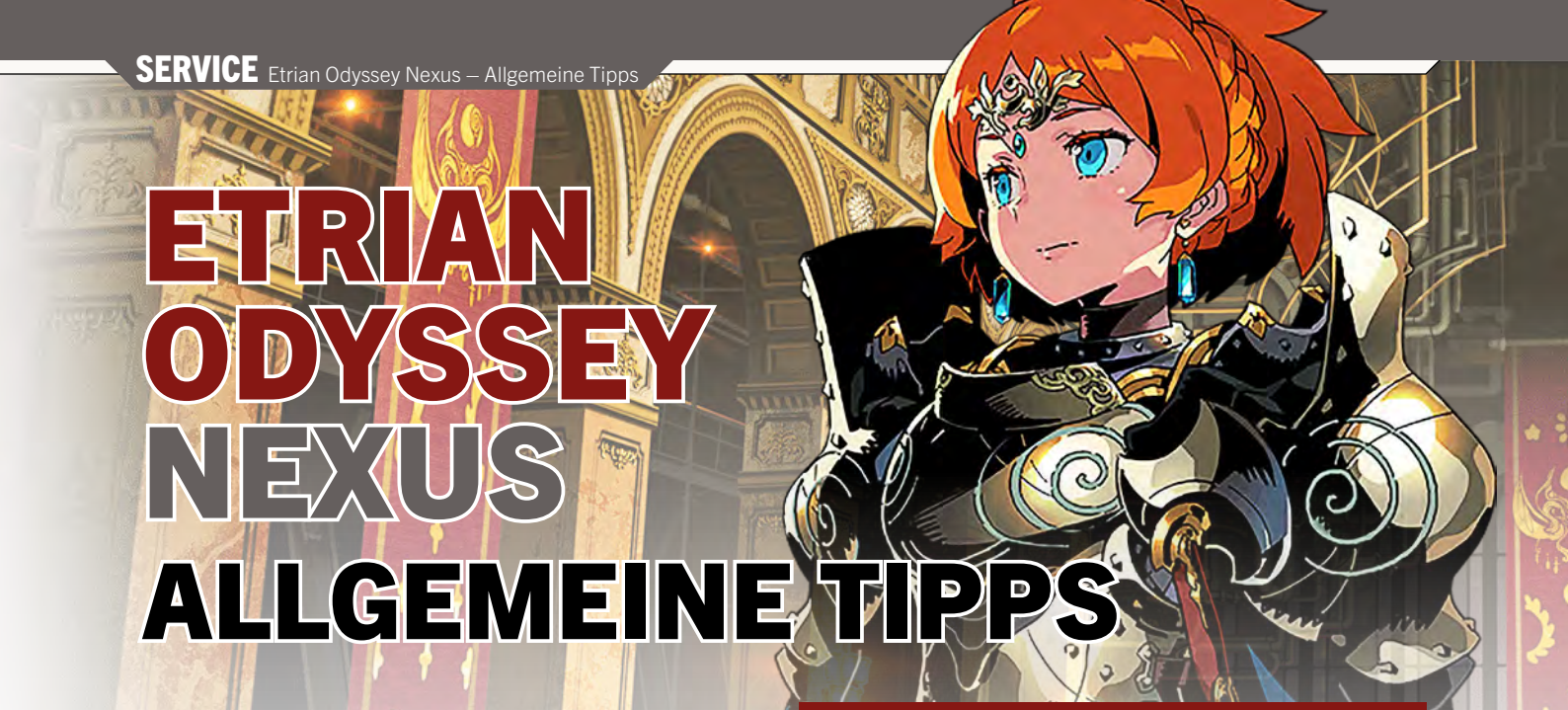
Damit ist unsere Komplettlösung zu Pokémon: Let's Go, Pikachu! und Pokémon: Let's Go, Evoli! abgeschlossen.

Liste der Meistertrainer-Fundorte:

001	Bisasam	Auf Route 4 nach dem Mondberg
002	Bisaknosp	Auf Route 14
003	Bisaflor	Auf Route 23 nach der Siegesstraße
004	Glumanda	In Prismania City auf dem Dach des Apartments
005	Glutexo	Auf Route 10 kurz vor Lavandia
006	Glurak	Auf Route 23 nach der Siegesstraße
007	Schiggy	Auf Route 12 kurz vor Lavandia
008	Schillok	Auf Route 20
009	Turtok	Auf Route 20 kurz vor den Seeschauminseln
010	Raupy	Auf Route 18 kurz vor Fuchsania City
011	Safcon	Auf Route 11
012	Smettbo	Im Durchgang zwischen Vertania City und Route 2
013	Hornliu	Im Vertania-Wald
014	Kokuna	Auf Route 13 im Gras
015	Bibor	Auf Route 8
016	Taubsi	Auf Route 2
017	Tauboga	Auf Route 16
018	Tauboss	Im Durchgang zwischen Route 12 und Lavandia
019	Rattfratz	Auf Route 10
020	Rattikarl	Im verwüsteten Haus in Azuria City
021	Habitak	In Marmoria City
022	Ibitak	Auf Route 8 vor Fuchsania City
023	Rettan	Auf Route 4 nach dem Mondberg
024	Arbok	Im 1. Untergeschoss des Rocket-Verstecks
025	Pikachu	Im Vertania-Wald
026	Raichu	Im 5. Obergeschoss des Pokémon-Turms

027	Sandan	Auf Route 11
028	Sandamer	Im Durchgang zwischen Route 8 und Saffronia City
029	Nidoran (w)	Auf Route 3
030	Nidorina	Im Durchgang zwischen Route 8 und Route 7
031	Nidoqueen	Auf Route 23 vor der Vulkanorden-Kontrolle
032	Nidoran (m)	Auf Route 4 vor dem Mondberg
033	Nidorino	Im Durchgang zwischen Route 8 und Route 7
034	Nidoking	Auf Route 23 nach der Vulkanorden-Kontrolle
035	Piepi	In Saffronia City
036	Pixi	Im 1. Untergeschoss des Mondbergs
037	Vulpix	Auf Route 6
038	Vulnona	Auf Route 9 kurz vor Route 10
039	Pummeluff	Im Pokémon-Center von Marmoria City
040	Knuddeluff	Im 10. Stock der Silph Company
041	Zubat	Im 1. Untergeschoss des Felstunnels
042	Golbat	Im 1. Obergeschoss der Siegesstraße
043	Myrapla	In Vertania City
044	Duflor	In Marmoria City hinter dem Haus am Eingang der Stadt
045	Giflor	Auf Route 14 im Zaun-Labyrinth
046	Paras	Im Erdgeschoss des Mondbergs
047	Parasek	Auf Route 2 auf der anderen Seite der Sträucher
048	Bluzuk	Auf Route 24
049	Omot	Auf der höheren Ebene von Route 15
050	Digda	Im Eingangsbereich der Digda-Höhle auf Route 2
051	Digdri	In der Digda-Höhle
052	Mauzi	Im Pokémon-Supermarkt in Vertania City
053	Snobilikat	Im 4. Untergeschoss des Rocket-Verstecks
054	Enton	Auf Route 21
055	Entoron	Im Wasser neben dem Eingang der Azuria-Höhle
056	Menki	Auf Route 5
057	Rasaff	Im Durchgang zwischen Route 11 und Route 12
058	Fukano	Auf Route 7
059	Arkani	Im Gasthaus in Prismania City
060	Quapsel	Auf Route 12 beim Gras kurz vor Route 13
061	Quaputzi	Im Haus neben dem Pokémon-Center in Azuria City
062	Quappo	Hinter dem Haus neben der Nugget-Brücke in Azuria City
063	Abra	In Vertania City
064	Kadabra	Im Haus unten rechts in Saffronia City
065	Simsala	Auf Route 10 kurz vor Lavandia
066	Machollo	Im Lagerraum im 3. Obergeschoss der Silph Company
067	Maschock	Im Haus rechts unten in Saffronia City
068	Machomei	Auf dem leeren Grundstück in Orania City
069	Knofensa	In der Trainerschule in Vertania City
070	Ultrigaria	Im 6. Obergeschoss des Pokémon-Turms
071	Sarzenia	Neben der Arena von Prismania City
072	Tentacha	Auf einer Insel auf Route 20
073	Tentoxa	Auf einer Insel auf Route 20
074	Kleinstein	Im 2. Untergeschoss des Felsturms
075	Georok	Am Eingang der Siegesstraße
076	Geowaz	Im Obergeschoss des Museums in Marmoria City
077	Ponita	In Saffronia City
078	Gallopa	In Saffronia City
079	Flegmon	Auf einer Insel auf Route 21
080	Lahmus	Auf einer Insel auf Route 21
081	Magnetilo	In der Unterführung von Route 5 nach Orania City
082	Magneton	In der Unterführung von Route 5 nach Orania City
083	Porenta	In Orania City

084	Dodu	Im Fahrradladen in Azuria City
085	Dodri	Auf der unteren Ebene von Route 15
086	Jurob	Im Erdgeschoss der Seeschauminseln
087	Jugong	Im 1. Untergeschoss der Seeschauminseln
088	Sleima	Neben dem alten Mann am Teich in Prismania City
089	Sleimok	Im 1. Obergeschoss der Pokémon-Villa
090	Muschas	Auf Route 19 an der unteren Steingrenze
091	Austos	Auf Route 20 nach den Seeschauminseln
092	Nebulak	Hinter dem Pokémon-Clubhaus in Lavandia
093	Alpollo	Hinter zwei Häusern in Lavandia
094	Gengar	Hinter dem Pokémon-Supermarkt in Lavandia
095	Onix	Im Durchgang zwischen Route 8 und Route 7
096	Traumato	Im Pokémon-Center in Vertania City
097	Hypno	Im 4. Obergeschoss des Pokémon-Turms
098	Krabby	Im Pokémon-Club in Orania City
099	Kingler	Im Erdgeschoss der Silph Company
100	Voltobal	Im einem Lager im Kraftwerk
101	Lektrobal	Auf Route 17
102	Owei	Auf der Abkürzung nach Azuria City auf Route 24
103	Kokowei	Neben dem Labor auf der Zinnoberinsel
104	Tragosso	Im Durchgang zwischen Saffronia City und Route 8
105	Knogga	Im Pokémon-Clubhaus in Lavandia
106	Kicklee	Im Dojo in Saffronia City
107	Nockchan	Im Dojo in Saffronia City
108	Schlurp	Im 1. Obergeschoss des Durchgangs auf Route 16
109	Smogon	Auf Route 17
110	Smogmog	Im 3. Untergeschoss des Rocket-Verstecks
111	Rihorn	Auf Route 17
112	Rizeros	Im 2. Untergeschoss des Rocket-Verstecks
113	Chaneira	Im Pokémon-Center in Fuchsania City
114	Tangela	Auf der höheren Ebene von Route 15
115	Kangama	In der Safari Zone in Saffronia City
116	Seeper	Auf Route 19 im Wasser
117	Seemon	Auf Route 12 kurz vor Lavandia
118	Goldini	Im Wasser auf Route 12
119	Golking	An der Steingrenze im Wasser auf Route 13
120	Sterndu	Am Strand auf Route 19
121	Starmie	Neben Bills Haus auf Route 25
122	Pantimos	Im 1. Stock des Apartment-Komplexes in Prismania City
123	Sichlor	Im Durchgang zwischen Fuchsania City und Route 15
124	Rossana	Hinter dem Stadtschild von Azuria City
125	Elektek	Links neben dem Kraftwerk
126	Magmar	Im Erdgeschoss der Pokémon-Villa
127	Pinsir	Im Durchgang auf Route 18
128	Tauros	In der Safari Zone in Fuchsania City
129	Karpador	Im Pokémon-Center auf Route 4
130	Garados	Im Gasthaus in Prismania City
131	Lapras	Im 3. Obergeschoss des Pokémon-Turms
132	Ditto	Im 2. Obergeschoss der Pokémon-Villa
133	Evoli	Auf Route 17
134	Aquana	Im 1. Obergeschoss des Prismania-City-Einkaufszentrums
135	Blitza	Im 2. Obergeschoss des Prismania-City-Einkaufszentrums
136	Flamara	Im 3. Obergeschoss des Prismania-City-Einkaufszentrums
137	Porygon	Im Rocket-Gamer-Paradies in Prismania City
138	Amonitas	Im 2. Untergeschoss des Mondbergs
139	Amoroso	Im letzten Zimmer des Labors auf der Zinnoberinsel
140	Kabuto	Im 2. Untergeschoss des Mondbergs
141	Kabutops	Im Haus neben dem Museum in Marmoria City
142	Aerodactyl	Im Erdgeschoss des Museums in Marmoria City
143	Relaxo	Auf Route 16 vor Prismania City
144	Arktos	Im 4. Untergeschoss der Seeschauminseln
145	Zapdos	Im letzten Kontrollraum des Kraftwerks
146	Lavados	Im 1. Untergeschoss der Siegesstraße
147	Dratini	Auf Route 23 vor der Sumpforden-Kontrolle
148	Dragonir	Im 1. Untergeschoss der Seeschauminseln
149	Dragoran	Im Haus neben der Nugget-Brücke in Azuria City
150	Mewtu	Im versteckten Labor in der Pokémon-Villa
151	Mew	Im versteckten Labor in der Pokémon-Villa
808	Meltan	Im versteckten Labor in der Pokémon-Villa
809	Melmetal	Im versteckten Labor in der Pokémon-Villa



ETRIAN ODYSSEY NEXUS

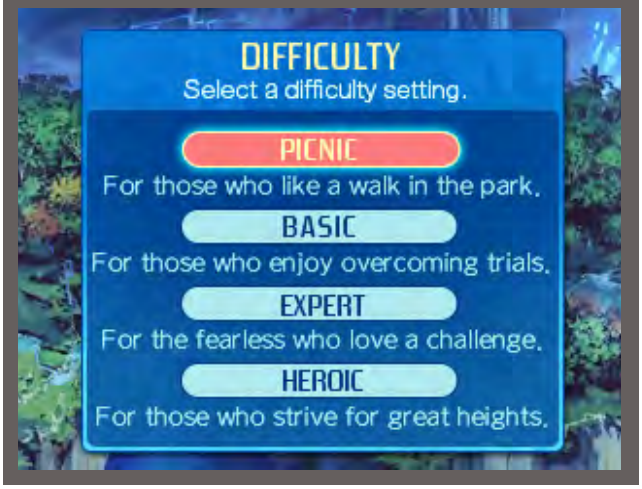
ALLGEMEINE TIPPS

Ihr wollt euch in die Welt von *Etrian Odyssey Nexus* stürzen, habt aber bisher kaum Erfahrung im Umgang mit Dungeon Crawlern gesammelt? Mit unseren Tipps und Tricks erkundet ihr Yggdrasil im null Komma nichts.

Von Cosima Staneker

DIE RICHTIGE EINSTELLUNG

Noch bevor ihr überhaupt euren Spielstand anlegt, solltet ihr im Optionsmenü diverse Einstellungen vornehmen. So bietet es sich etwa an, sämtliche Texteinblendungen sowie die Auto-Battle- und A-Button-Skip-Funktionen auf die höchste Geschwindigkeitsstufe zu stellen, um frustrierenden Wartephasen vorzubeugen. Faule Kartografen haben zudem die Möglichkeit, die Automap-Option auf „Full" zu stellen, damit das Spiel automatisch die Böden und Wände der Dungeons einzeichnet. Nicht zuletzt wählt ihr zu Beginn auch einen von vier Schwierigkeitsgraden. Während Frischlinge auf dem Basislevel ins Abenteuer starten sollten, legen *Etrian Odyssey*-Kenner am besten gleich auf der höchsten Stufe los, da sich diese inhaltlich nicht vom niedrigeren Expertenlevel unterscheidet. Auf „Picnic" zu spielen ist dagegen nur dann sinnvoll, wenn ihr vorrangig die Handlung von *Etrian Odyssey Nexus* erleben möchtet. Achtung: Im Spiel könnt ihr nicht auf den heroischen Grad hochwechseln oder vom Picnic- wieder auf den Basislevel aufsteigen.



VIELFÄLTIGE FERTIGKEITEN

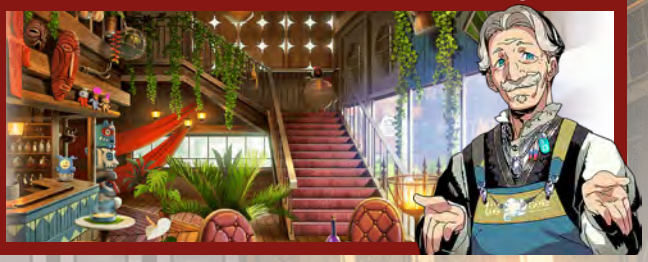
Jede der 19 Klassen besitzt einen dreigliedrigen Talentbaum, wobei euch die Veteranen- und Master-Fähigkeiten erst ab Level 20 beziehungsweise 40 zur Verfügung stehen. Die Charaktere starten mit jeweils drei Skill-Punkten und gewinnen pro Level einen weiteren dazu, wobei der Maximallevel im fortgeschrittenen Spielverlauf von 99 auf 130 Stufen angehoben werden kann. Mit den Punkten schaltet ihr offensive, defensive und regenerative Fertigkeiten frei oder baut bereits bestehende aus, um etwa ihre Effekte zu verstärken. Von welchen Statuswerten die Fähigkeit abhängt und welchen Körperteil der Anwender für die Ausführung benötigt, steht – falls vorhanden – in der Beschreibung. Möchtet ihr eure Punkte neu verteilen, setzt ihr den entsprechenden Charakter in der Gilde einfach zwei Levels zurück. Insgesamt erhaltet ihr nur eine begrenzte Anzahl an Punkten, daher ist es nicht möglich, alle Fähigkeiten zu maximieren. Da sich die TP-Kosten eines Skills bei der Aufwertung oftmals erhöhen, ist es aber auch nicht immer förderlich, alle auszubauen. Wollt ihr eine bestimmte Fähigkeit freischalten, müsst ihr aber zumindest den Weg zu ihr freilegen.

CHARAKTERFEINSCHLIFF

Schickt ihr eure Helden ab Stufe 30 in den Ruhestand, werden sie durch neue Charaktere ersetzt. Diese besitzen zwar nur noch einen Bruchteil ihrer bis dato errungenen Levels, starten jedoch mit höheren Statuswerten und zusätzlichen Skill-Punkten. Den höchsten Ruhestandsbonus, also einen Zuwachs aller Statuswerte um 20 sowie 10 zusätzliche Skill-Punkte, erhaltet ihr durch die Herabstufung eines Level-130-Charakters. Im späteren Spielverlauf dürft ihr euren Helden außerdem Subklassen zuteilen und dadurch fünf weitere Skill-Punkte einstreichen. Die Fähigkeiten des neu dazugewonnenen Talentbaums lassen sich jedoch nur auf die Hälfte der ursprünglichen Stufen ausbauen. Bei zwei Talentbäumen solltet ihr euch besonders gut überlegen, in welche Fähigkeiten ihr eure begrenzt verfügbaren Skill-Punkte investiert und auf welche Skills ihr verzichtet.

ERFAHRUNG IST GOLD WERT

Möchtet ihr in der Handlung voranschreiten, erledigt ihr die Missionen der Expedition HQ. Nichtsdestotrotz lohnt es sich aber auch, die zahlreichen Quests in Kvasir's Tavern anzunehmen, um zusätzliche Belohnungen und Erfahrungspunkte einzusacken. Ihr solltet ebenfalls eure gezeichneten Karten sowie die auf eurer Reise gesichteten Items und Monster im Headquarter registrieren. Erreicht ihr dort bestimmte Meilensteine, erhaltet ihr von Persephone Geld oder Gegenstände. Auch ein Besuch in den sekundären Dungeons ist durchaus lohnenswert, da dort neue Feinde und Materialien auf eure Entdeckung warten.



KLUGES KARTOGRAFIEREN

Von Beginn an solltet ihr möglichst detaillierte Karten der Dungeons anfertigen und mit den verfügbaren Icons abbaubare Materialien, Türen, verschlossene Durchgänge sowie andere Events und Objekte markieren. Besonders hilfreich ist dabei auch das Textfeld, mit dem ihr kurze Beschreibungen hinzufügt. Spätestens wenn ihr für eine Quest oder Mission an eine bestimmte Stelle zurückkehren müsst, haben sich eure Mühen gelohnt. Habt ihr einen Dungeon hinreichend kartografiert und ihn bei Persephone registriert, könnt ihr außerdem von der Weltkarte aus direkt zu den einzelnen Etagen zurückkehren und eure Reise dadurch maßgeblich verkürzen. Behaltet ihr nicht nur die Gänge, sondern auch die Wände im Blick, entdeckt ihr zudem auf jeder Etage mehrere versteckte Abkürzungen, mithilfe derer ihr schneller zu den Ausgängen gelangt.

VORBEREITUNG IST ALLES

Nach jeder Erkundung solltet ihr euch in Marginia gründlich auf das nächste Labyrinth vorbereiten und euch erholen. Dabei ist eure erste und wichtigste Anlaufstelle Napier's Firm, wo ihr sämtliche gesammelten Gegenstände gegen bare Münze verkauft. Je nachdem welche Waren ihr Napier liefert, bietet sie wieder vergriffene Waffen, Ausrüstungen und Items an oder stockt gar ihr bestehendes Sortiment auf. Vor jeder neuen Erkundungstour solltet ihr das Equipment eurer Teammitglieder hier unbedingt auf den neuesten Stand bringen. Ausgerüstete Waffen müsst ihr dabei nicht zwingend durch bessere ersetzen, sondern könnt sie auch mithilfe bestimmter Materialen um bis zu fünf Stufen verstärken. Habt ihr keine Verwendung mehr für jene Waffen, solltet ihr sie auf keinen Fall verkaufen, sondern recyceln, um wertvolle Materialien zu erhalten.

Um euer Team zu regenerieren, stattet ihr der Pension einen Besuch ab. Da die Aufenthalte stetig teurer werden, solltet ihr darauf achten, immer genug Kleingeld übrig zu haben. Seid ihr doch einmal knapp bei Kasse, könnt ihr aber auch die diversen Rastplätze und wohltuenden Wasserquellen nutzen, die ihr in den Dungeons auffindet.

FEINDLICHE TYPEN

Mit jeder Handlung und jedem Schritt bewegen sich auch eure Feinde weiter. Die kreisförmige Anzeige am unteren rechten Rand des oberen Bildschirms signalisiert euch dabei, wie viel Zeit in etwa übrig bleibt, bis die nächsten zufälligen Gegner angreifen. Die viel stärkeren FOEs und Bosse laufen dagegen sichtbar durch die Dungeons und attackieren euch, sobald ihr ihnen über den Weg lauft. Habt ihr das Gefühl, dass ihr einem FOE nicht gewachsen seid, solltet ihr seine Laufroute beobachten und sein Blickfeld meiden. Ist er euch trotzdem plötzlich auf den Fersen, habt ihr immer noch die Möglichkeit, aus Kämpfen zu flüchten oder einen zuvor erworbenen Ariadne Thread zu nutzen, um direkt nach Marginia zurückzukehren. Da der Schwierigkeitsgrad zwischen den Labyrinthen oftmals rasant ansteigt, solltet ihr euch nicht überschätzen und euren Spielstand regelmäßig in der Pension abspeichern.

AUF IN DEN KAMPF

Grundsätzlich solltet ihr euch bei jedem Gegner zunächst fragen, ob es sich lohnt, euer gesamtes Fähigkeitenarsenal auszupacken und wertvolle Ressourcen zu investieren, oder ob es reicht, die Auto-Battle-Funktion zu aktivieren. Weiterhin raten wir euch, Analysis Scopes zu nutzen, um neue Gegner auszukundschaften und etwa ihre Schwächen gegenüber Elementarattacken offenzulegen.

Im Kampf stellen sich eure fünf Teammitglieder den Gegnern in zwei Reihen mit je drei Slots gegenüber. Jeder Charakter kann entweder normal angreifen, eine Fähigkeit gegen Einsatz von TP nutzen, sich verteidigen, ein Item anwenden, seine Position wechseln oder versuchen zu flüchten. Bei einer vollen Energieleiste am rechten Bildschirmrand ist es ebenfalls möglich, den klassenspezifischen Force Boost für drei Runden zu aktivieren. Zudem könnt ihr vor Ablauf des Boosts zusätzlich den Force Break auslösen, um in Notfällen eine extrem mächtige Fähigkeit auszuführen. Allerdings erholt sich die Energieleiste nach einem Break erst wieder, wenn ihr nach Marginia zurückkehrt. Der Einsatz dieser Fähigkeiten lohnt sich also vor allem dann, wenn ihr mächtigen Bossen die Stirn bietet und nichts zu verlieren habt. Habt ihr für jeden Kämpfer eine Aktion ausgewählt, beginnt die Kampfsequenz, in der die Charaktere rundum die anvisierten Ziele attackieren. Wer zuerst agiert, hängt dabei unter anderem von euren Statuswerten und dem Gewicht eurer Waffen ab. Je nach ausgewählter Fähigkeit werden die Gegner mit Krankheiten wie beispielsweise der Paralyse oder Vergiftung belegt. Es ist ebenfalls möglich, ihre Köpfe, Arme oder Beine zu fesseln. Möchte der Gegner dann eine Attacke einsetzen, für die er den jeweiligen Körperteil benötigt, schlägt der Angriff fehl. Dasselbe gilt natürlich auch für die eigenen Teammitglieder. Seid ihr siegreich, erhaltet ihr Erfahrungspunkte, von denen auch eure inaktiven Gildenmitglieder profitieren, sofern ihr die Memory Conch ausgerüstet habt, die ihr im Laufe eures Abenteuers erhaltet.

ETRIAN ODYSSEY NEXUS DER KLASSENGUIDE

In *Etrian Odyssey Nexus* hängt euer Erfolg maßgeblich von der Kampfkraft eurer Helden ab. Wir zeigen euch, auf was ihr bei der Zusammenstellung eurer Abenteurertruppe achten solltet und was die 19 verfügbaren Klassen jeweils auszeichnet.

Allgemein ist es natürlich von Vorteil, ein ausgeglichenes Team in die Schlacht zu führen, um möglichst viele Funktionen abzudecken. Da ihr eure beiden Kampfreihen mit maximal fünf Recken besetzen dürft, bietet es sich daher an, einen Schadensausteiler, einen Tank, einen Heiler und eine unterstützende Klasse mitzunehmen, die den Gegner mit Krankheiten lahmlegt, seine Körperteile fesselt oder die Team-Mitglieder stärkt. Bei dieser Aufstellung bleibt der letzte Slot zumeist für einen Elementarkämpfer oder eine flexible Mischklasse offen. Auch wir haben uns in einer sehr ähnlichen Formation erfolgreich in die Dungeons gestürzt, wobei wir in der vorderen Reihe einen Hero und Protector sowie in der hinteren Reihe einen Medic, Survivalist und Arcanist eingesetzt haben. Das ist aber natürlich nicht das Maß aller Dinge – letztlich ist es vor allem wichtig, dass ihr verschiedene Aufstellungen ausprobiert, um den für euch angenehmsten und flüssigsten Kampfstil zu finden, und euch mit eurer Truppe wohlfühlt.

Kommt Zeit, kommt Rat

Die Wahl der Fähigkeiten bildet das Kernstück eurer Kampftaktik. Hier gilt, dass ihr euch grundsätzlich für die Skills entscheiden solltet, mit denen ihr am meisten Spaß habt und die euch am nützlichsten erscheinen. Auch dann solltet ihr jedoch darauf achten, eure Helden mit geeigneten Waffen und Ausrüstungen auszustatten, um diejenigen Statuswerte zu erhöhen, von denen eure zentralen Fähigkeiten abhängen. So haben die Bannkreise des Arcanists beispielsweise eine bessere Erfolgsrate, je höher sein LUC-Wert ausfällt.

Habt ihr nach dem achten Labyrinth das Subklassen-System freigeschaltet, ergeben sich weitaus mehr Kombinationen, da ihr diverse Funktionen mit einem einzigen Helden abdecken und seine Stärken unterstreichen oder seine Schwächen ausgleichen könnt. Dabei ist es sehr hilfreich, wenn ihr die anderen Klassen bereits kennt und wisst, welche Fähigkeiten sie bieten. Bedenkt jedoch, dass ihr durch die Wahl einer Subklasse keinen Zugriff auf deren Force Boost und Force Break sowie deren Sammel-Skills erhaltet.

Um euch den Einstieg in das komplexe Charaktersystem zu erleichtern, stellen wir euch nun alle 19 Klassen vor, die euch in *Etrian Odyssey Nexus* zur Verfügung stehen, und klären, auf welche Besonderheiten ihr bei der Punkteverteilung achten solltet.

Cosima Staneker

SCHADENSKLASSEN

HERO

Mit dem Hero habt ihr einen echten Alleskönner an der Hand, der feindlichen Monstern auf die Pelle rückt, sein Team beschützt und ganz nebenbei die Gruppen-HP heilt.

„Afterimage“ ist die erste und gleichzeitig auch eine der wertvollsten Fähigkeiten des Schwert- und Schildkämpfers, die ihr aufwerten solltet. Setzt euer Hero einen Skill ein, besteht dadurch nämlich eine stufenabhängige Wahrscheinlichkeit, dass ein Ebenbild des Heros einen freien Charakterslot besetzt. In der nächsten Runde wiederholt es dann die vom Hero zuletzt ausgeführte Attacke, bevor es wieder verschwindet. Aktiviert ihr ab Level 40 den Master-Skill „Dark Image“, verbleibt euer Ebenbild am Ende der Runde eventuell im Team. Verscheucht es dann mit „Charge Image“, um die Angriffskraft eures Heros zu steigern. Mit seinem äußerst nützlichen Force Boost erhöhen sich die Erscheinungsrate sowie der Angriffswert der Ebenbilder für drei Runden – setzt den offensiv-regenerativen Force Break daher erst ein, wenn euer Heiler in Bedrängnis gerät.

Heldenhafter Angriff, solide Unterstützung

Mit „Wide Bravery“ startet die zweite Skill-Linie des Talentbaums, die gleich mehrere offensive Fähigkeiten bereithält. Welche Skills ihr maximiert, hängt ganz davon ab, von welchen Effekten ihr Gebrauch machen wollt. So kann der Skill „Act Breaker“ den Gegner betäuben, während sich der Einsatz von „Burst Blade“ erst lohnt, wenn ihr mehrere Monster bekämpft. Unabhängig von eurer Auswahl solltet ihr stets darauf achten, dass eurem Hero nicht die Arme gefesselt werden. Euer Held kann aber nicht nur ordentlich austeilen, sondern auch helfen und beschützen. Habt ihr Probleme damit, euer Team am Leben zu halten, solltet ihr den Skill „Encourage“ mindestens auf die vierte Stufe bringen, damit sich die Gruppen-HP mit jeder genutzten Fähigkeit des Heros maßgeblich regenerieren. Auch „Heroic Bonds“ sowie „Heroic Steel“ sind nützlich, während die Nutzung von „Great Bravery“ nur dann Sinn ergibt, wenn ein Ebenbild bereitsteht, um den gegnerischen Angriff abzufangen. Sofern ihr einen Schild ausrüstet, könnt ihr euch mithilfe der vierten Skill-Linie auch ein paar defensive Fähigkeiten zunutze machen. Habt ihr bereits einen Protector im Team, solltet ihr eure Punkte aber lieber anderweitig investieren.

Steckbrief Hero

Rolle: Offensive und Defensive (Vorderreihe)

Waffe(n): Schwert

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Imperial und Landsknecht

SCHADENSKLASSEN

SURVIVALIST

In *Etrian Odyssey Nexus* spielen nicht nur die Gefechte, sondern auch die Dungeons eine Rolle. Der Survivalist vereint nützliche Fähigkeiten aus beiden Gameplay-Sphären.

Mit insgesamt acht Bogenattacken greift ihr aus der hinteren Kämpferreihe die feindlichen Fronten an. Die offensiven Fähigkeiten „Power Shot“ und „Blind Arrow“ könnt ihr dabei von Anfang an freischalten. Mithilfe Letzterer habt ihr zwar die Chance, einen Gegner zu blenden, leider reicht der abhängige LUC-Wert des Survivalists jedoch nicht für eine brauchbare Erfolgsrate aus. Auf den Nebeneffekt des Master-Skills „Sagittarius Shot“ solltet ihr euch daher ebenfalls nicht verlassen – bei den stolzen Schadenswerten ist das aber verschmerzbar. Besonders nützlich ist der „Finishing Shot“, mithilfe dessen ihr auf einen Folgeangriff hoffen dürft, sobald die HP der angegriffenen Gegner unter eine bestimmte Grenze fallen. In Verbindung mit dem „Multi-Shot“ könnt ihr dann etwa dreimal abfeuern. Nehmt ihr die feindliche Hinterreihe ins Visier, fügt ihr außerdem mit dem „Drop Shot“ einem einzelnen Monster viel Schaden zu – leider ist der Skill damit für Boss- und FOE-Kämpfe unbrauchbar, da hier meist nur eine Vorderreihe existiert.

Steckbrief Survivalist

Rolle: Offensive und Erkunder (Hinterreihe)

Waffe(n): Bogen

Sammel-Skill: Natural Instinct (Chop/Take/Mine)

Empfohlene Subklassen: Farmer und Ninja

Mit geschärften Sinnen durchs Labyrinth

Dank seines ausgeprägten AGI-Werts verfügt der Survivalist von Beginn an über eine hohe Aktionsgeschwindigkeit sowie Treffer- und Ausweichrate. Verstärkt ihr diese Attribute mithilfe der Fähigkeiten „Chain Dance“ und „Speed Up“, solltet ihr ebenfalls den Master-Skill „Hazy Arrow“ ausbauen. Dieser ist nur einsetzbar, sofern der Survivalist in der letzten Runde erfolgreich ausgewichen ist, hat aber eine Trefferrate von hundert Prozent und haut ordentlich rein. Abseits all dessen greift die Mischklasse ebenfalls auf mehrere Feldfähigkeiten zurück, die euch die Erkundung der Dungeons erleichtern. Besonders empfehlenswert ist hierbei der „Sorting Skill“, der die maximale Anzahl der getragenen Items um bis zu 20 Plätze erhöht. Mit „Risk Perception“ erhaltet ihr zudem die Möglichkeit, Überraschungsangriffen zu entgehen. Wenn ihr in neue Dungeons vordringt und noch nicht optimal ausgerüstet seid, verhindert ihr dadurch womöglich die ein oder andere Nahtoderfahrung.

SCHADENSKLASSEN

RONIN

Sofern der herrenlose Samurai aus der vorderen Kämpferreihe sein Katana nicht aus der Hand legt, macht der Ronin vom höchsten STR-Wert aller Klassen gnadenlos Gebrauch.

In Gefechten nimmt der Ronin eine von drei Grundhaltungen ein, wobei die „Upper Stance“ seinen Angriff, die „Clear Stance“ seine Verteidigung sowie Erfolgsrate für schädliche Effekte und die „Swift Stance“ seine Aktionsgeschwindigkeit sowie Treffer- und Ausweichrate erhöht. Habt ihr in einen Skill mehr Punkte investiert als in die beiden anderen, startet der Ronin in der entsprechenden Haltung. Die Fähigkeiten verfügen bereits auf der vorletzten Stufe über ihren stärksten Effekt. Ihr habt demnach im Grunde keine Nachteile, wenn ihr nur eine Haltung maximiert, sondern vielmehr die Möglichkeit, den Kampfbeginn dadurch nach euren Wünschen zu beeinflussen. Von jeder Grundhaltung gehen vier offensive Fähigkeiten ab, die (sofern ihr die korrekte Haltung eingenommen habt) immer kritisch treffen. Mit dem ersten Skill-Triplet wechselt ihr außerdem zwischen den Haltungen, mit dem zweiten verkürzt ihr deren Dauer und mit dem vierten brecht ihr sie schließlich ab. In der Folge könnt ihr eine Runde lang keine Fähigkeiten mehr einsetzen.

Steckbrief Ronin

Rolle: Offensive+ (Vorderreihe)

Waffe(n): Katana (und Schwert)

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Shogun und Highlander

Eine standhafte Haltung ist das A und O

Um eure Basisattribute zu stärken und wertvolle TP zu regenerieren, solltet ihr die Skills „Phys ATK Up“, „Speed Up“, „Full Proficiency“ und „Rouse Spirits“ maximieren. Besetzt euer Ronin den vorderen, mittleren Charakterslot, solltet ihr zudem die regenerative Fähigkeit „Breath“ ausbauen, um eure und die HP eurer direkten Nachbarn zu heilen. Steht ihr einem FOE oder Boss gegenüber, empfehlen wir euch weiterhin, „Duel“ auf eine hohe Stufe zu bringen. Dadurch werden eure Angriffe nämlich stärker, sofern ihr dasselbe Ziel wie in der Vorrunde attackiert. Während der Ronin nach Aktivierung seines Force Boost drei Runden lang von allen Haltungseffekten gleichzeitig profitiert, greift er nach Einsatz des Force Breaks alle Gegner an. Dabei besteht sogar die Chance, dass er seine Feinde sofort tötet. Den Force Break solltet ihr daher nur nutzen, wenn ihr mehreren gefährlichen Monstern gegenübersteht oder versuchen wollt, einem FOE oder Boss den Todesstoß zu versetzen.

SCHADENSKLASSEN

HIGHLANDER

Der waghalsige Schotte scheut sich nicht davor, seine und die Lebenspunkte seiner Kameraden zu opfern, um als Sieger aus der Schlacht hervorzugehen.

Wie ihr eure Punkte auf die vier Speer-Attacken der ersten Skill-Linie verteilt, steht euch grundsätzlich frei. Beachtet jedoch, dass die Wahrscheinlichkeitswerte des Skills „Head Pierce", den Kopf eines Gegners zu fesseln oder ihn sofort zu töten, selbst auf der höchsten Stufe gering ausfallen. Habt ihr die Master-Ebene erreicht und seid riskanten Taktiken nicht abgeneigt, solltet ihr zudem „Spear Reversal" ausbauen. Sofern eure Lebensleiste leerer ist als die des Gegners, gewinnt die Fähigkeit an Angriffskraft. Wollt ihr von diesem Effekt langfristig profitieren, müsst ihr demnach gezielt eure HP drücken. Das ist als Highlander zum Glück recht einfach, immerhin bietet der Talentbaum diverse Fähigkeiten, die nach Abzug eurer Lebenspunkte starke Angriffe ermöglichen oder hilfreiche Effekte aktivieren. Je nach Skill ist dabei jedoch nicht nur das Leben eures Highlanders, sondern auch das der restlichen Kämpfer in Gefahr. Zwar habt ihr mit „Black Sabbath" und „Turning Tide" zwei regenerative Fähigkeiten an der Hand, trotz allem solltet ihr lieber auf verlässlichere Heilmaßnahmen wie etwa den „Circle Boon"-Skill des Arcanists setzen, um dem HP-Raub langfristig entgegenzuwirken.

Das Blutvergießen soll sich lohnen

Der Veteranen-Skill „Bloody Offense" ist eine eurer wertvollsten Fähigkeiten und sollte daher zumindest freigeschaltet werden. Drei bis maximal fünf Runden lang erhöht sich dadurch die Angriffskraft einer Reihe, wobei jede ausgeführte Aktion dazu führt, dass die Kämpfer Lebenspunkte verlieren. Um gleichzeitig von den passiven Effekten der Fähigkeiten „Bloodlust" und „Allied Bonds" zu profitieren, solltet ihr bei der Aktivierung von „Bloody Offense" die Reihe auswählen, in der sich euer Highlander befindet. Falls eure Heilmaßnahmen je versagen, betätigt ihr einfach den Force Boost. Mit jeder Attacke, die der Highlander innerhalb der nächsten drei Runden ausführt, regenerieren sich dadurch die HP eures Teams. Sind eure TP erschöpft oder wollt ihr eine mächtige Speerattacke entfesseln, setzt ihr dagegen den Force Break frei.

Steckbrief Highlander

Rolle: Offensive (Vorderreihe)

Waffe(n): Speer

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Protector und Hero

SCHADENSKLASSEN

GUNNER

Wenn der Gunner seine Schusswaffe zückt und eine von zwölf offensiven Fähigkeiten aktiviert, sollten die gegnerischen Reihen in Deckung gehen – sofern der Gunner denn auch gut zielt.

Die erste Skill-Linie hält fünf offensive Fähigkeiten bereit: „Rapid Fire", „Splash Shot", „Feint Shot", „Scattershot" und „Ricochet". Letztere macht auf dem Papier ordentlich was her, immerhin schießt ihr auf der maximalen Stufe ganze drei bis sieben Mal auf eure Gegner. Da der Gunner aufgrund seines unterdurchschnittlichen AGI-Werts über eine niedrige Trefferrate verfügt und „Ricochet" diese noch weiter herabsetzt, lohnt sich die Aufwertung des TP-intensiven Skills jedoch kaum. „Charged Shot", „Charged Ice", „Charged Volt" sowie „Charged Fire" bereiten euch leider ähnliche Probleme. Bis der eher langsame Gunner zum Schuss kommt, wird nämlich seine Defensive geschwächt. Damit er nicht stirbt, solltet ihr daher alle gegnerischen Angriffe vorsichtshalber umlenken. Allgemein raten wir euch, die Trefferrate und Aktionsgeschwindigkeit des Gunners mithilfe bestimmter Items, Ausrüstungen und Fähigkeiten wie „Pop Flare" oder „Act Quick" anzuheben, bevor ihr Skills wie „Ricochet" oder „Charged Shot" einsetzt. Führt ihr „Leg Snipe", „Arm Snipe" oder „Head Snipe" aus, stehen eure Chancen, die entsprechenden Körperteile eines Gegners zu fesseln, übrigens recht gut. Auch hier solltet ihr jedoch damit rechnen, dass der Gunner erst nach dem Gegner zum Zug kommt und feindliche Angriffe nicht mehr rechtzeitig verhindern kann.

Für das Team

Zu den unterstützenden Fähigkeiten, die ihr auf jeden Fall ausbauen solltet, zählen unter anderem „TP Up", „Phys ATK Up", „Penetrator" und „Multi-Shot". Die letzten beiden gewähren euch wertvolle Wahrscheinlichkeitseffekte. Zum einen können Schüsse gegen einzelne Ziele der vorderen Gegnerreihe nach hinten durchbrechen und ein weiteres Ziel verletzen, zum anderen können Angriffsfähigkeiten ein zweites Mal aktiviert werden. Einen garantierten Doppelschuss-Effekt erhaltet ihr indes durch euren Force Boost. Noch ein kleiner Tipp: Mit „Shell Shock" könnt ihr die hintere Gegnerreihe zwar mit mehreren schädlichen Effekten belegen, ähnlich zum „Drop Shot" des Survivalists ist der Skill in Boss- und FOE-Kämpfen jedoch unbrauchbar.

Steckbrief Gunner

Rolle: Offensive (Hinterreihe)

Waffe(n): Schusswaffe

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Pugilist und Ninja

SCHADENSKLASSEN

NINJA

Statt seine Gegner Hals über Kopf zu überrennen, versteckt sich der Ninja im Schatten, legt falsche Fährten und setzt ein fähiges Double ein, um seine Gegner zu meucheln.

Als Anfänger ist es zugegebenermaßen recht schwierig, bei einer derart individuellen Klasse wie der des Ninjas den Überblick zu behalten. Wir raten euch daher, euch auf die folgenden Fähigkeiten zu fokussieren. Mit „Izuna" verfügt der Ninja über eine Attacke, die den Gegner versteinern kann. Da dieser Effekt selten ist, habt ihr kaum eine andere Wahl, als den Skill zu aktivieren. Schaltet ihr „Ninja: Caltrops" frei, führt der Ninja wiederum einen giftigen Gegenangriff aus, sobald ein Feind eine eurer Kämpferreihen attackiert. Damit der Gegenangriff von Erfolg gekrönt ist, solltet ihr jedoch die Angriffe auf die betroffene Reihe lenken, wie etwa durch den „Taunt"-Skill des Protectors. Ist euer Ninja kampfunfähig, könnt ihr dem Gegner mithilfe von „Revenge Bomb" viel Schaden zufügen – der Skill ist jedoch nur einmal pro Gefecht einsetzbar. Der Effekt von „Beheading" klingt indes zunächst vielversprechend (immerhin erlangen eure normalen Angriffe eine Sofort-todchance), die Erfolgsrate ist jedoch eher dürftig. Eine Aufwertung empfehlen wir daher nur, sofern ihr Punkte übrighabt. Nicht zuletzt lohnen sich auch die Skills „Ninpo: Panic" und „Dominance", wenn ihr eure Gegner in Panik versetzen oder eure Energieleiste auffüllen wollt.

Kein schnödes Ebenbild, ein echtes Double!

Erhöht der Ninja seine Ausweichrate durch „Concealment", „Ninpo: Smoke" oder seinen Force Boost, treten die positiven Effekte der Skills „Return Malice" und „Reflexes" in Erscheinung. Letztere Fähigkeit ist besonders nützlich, um eure TP zu regenerieren. Die zentralste und wichtigste Fähigkeit ist jedoch ohne Frage „Ninpo: Double", bei der ihr im Austausch für einen Teil eurer HP und TP eine funktionsfähige Kopie eures Ninjas erstellt. Im Gegensatz zum Ebenbild des Heros setzt das Double aktiv Fähigkeiten ein und sorgt somit für einen gehörigen Schadensschub. Beachtet jedoch, dass ihr den Force Boost nicht aktivieren könnt, solange euer Double aktiv ist und andersherum. Wollt ihr euren schädlich-giftigen Force Break entfesseln, müsst ihr daher zunächst dafür sorgen, dass euer Double wieder verschwindet. Zum Glück habt ihr dafür den offensiven Skill „Drawing Slice" zur Wahl.

Steckbrief Ninja

Rolle: Flexible Spezialoffensive (Vorder- oder Hinterreihe)

Waffe(n): Messer (und Katana)

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Nightseeker und Sovereign

SCHADENSKLASSEN

ZODIAC

Im Gegensatz zu manch anderen offensiven Klassen nutzt der Zodiac nicht seine Arme, sondern sein Köpfchen und die Kraft des Sternenhimmels, um die zahlreichen Gegner beim Erkunden der Dungeons zu besiegen.

Das Kernstück des Talentbaums bilden drei parallel zueinander verlaufende Skill-Linien, auf denen ihr jeweils zwei Astrologie-Fähigkeiten und einen defensiven Skill vorfindet. Die Zweige sind zwar ähnlich aufgebaut, jeder einzelne konzentriert sich jedoch auf ein spezifisches Grundelement – also entweder auf Feuer-, Eis- oder Blitzattacken. Ob ihr „Binary Fire", „Binary Ice" oder „Binary Thunder" aufwertet, macht demnach keinen allzu großen Unterschied und hängt eher von der Elementarschwäche eures Gegners ab. Um eure Angriffe zu stärken, solltet ihr „Ether Mastery" und „Etheric Gleam" maximieren sowie „Singularity" aufstufen. Mit „Etheric Return", „Dark Ether", „TP Up" und „Free Energy" reguliert ihr indes euren TP-Verbrauch, wobei „Free Energy" die Skill-Kosten gar auf 0 setzen kann. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist jedoch selbst auf der höchsten Fähigkeitsstufe äußerst gering. Mit eurem Force Boost werden derweil nicht nur eure Astrologie-Fähigkeiten drei Runden lang verstärkt, sondern auch die Hälfte ihrer jeweiligen TP-Kosten zurückerstattet. Der Force Break, mithilfe dessen ihr sämtliche Feinde mit allen Elementen angreift und den TP-Verbrauch der Gruppe bis zum Ende der Runde auf 0 setzt, solltet ihr nur auslösen, wenn ihr Burst-Schaden austeilen möchtet.

Der elementare Feinschliff

Die drei defensiven Elementar-Masterfähigkeiten solltet ihr nutzen, sofern euer Zodiac schneller als der Gegner agiert und ihr wisst, welche Attacke euer Gegenüber als Nächstes einsetzt. Im Master-Bereich versteckt sich indes eine weitere Astrologie-Fähigkeit namens „Meteor", die zwar einige TP kostet, in Verbindung mit „Multi-Strike Ether" aber viele, schwächere Angriffe auf die Gegner entfesselt. Das Pendant „Etheric Charge", bei dem ein Astrologie-Angriff in der nächsten Runde nur noch auf ein Ziel angewandt werden kann, dafür aber an Stärke dazugewinnt, solltet ihr auf die vorletzte Stufe erweitern und in Bosskämpfen einsetzen. Kleiner Tipp: Baut zunächst die passiven Skills aus, bevor ihr die Elementarattacken aufstuft, da es andersherum etwa zu TP-Engpässen kommen kann.

Steckbrief Zodiac

Rolle: Elementaroffensive (Hinterreihe)

Waffe(n): Stab

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Imperial und Shogun

SCHADENSKLASSEN

IMPERIAL

Keine andere Klasse verbraucht so viele TP wie der Imperial. Habt ihr ein Händchen für Ressourcen, solltet ihr euch aber nicht davor fürchten, den lebendigen Panzer mitzunehmen.

Mit „Assault Drive", „Flame Drive", „Freeze Drive", „Shock Drive" und „Accel Drive" erreicht der Imperial mit seinem Langschwert die wohl höchsten Schadenswerte aller Klassen. Eine derart hohe Angriffskraft hat natürlich ihren Preis. So ist eure Waffe nach jeder Ausführung sieben bis acht Runden lang überhitzt, was eine erneute Nutzung der Fähigkeiten in diesem Zeitraum unmöglich macht – es sei denn, ihr habt vorab den Force Boost aktiviert. Um die Abklingzeit zu verkürzen, nutzt ihr „Sharp Edge" oder „Cool Edge" und setzt den Skill „Heat Sink" auf die dritte, sechste oder achte Stufe, da das Verhältnis zwischen den verbrauchten TP und dem erzielten Effekt auf diesen Levels im Vergleich optimal ist. Reichen eure Punkte lediglich für eine der Zwischenstufen aus, raten wir euch, lieber abzuwarten und den Skill später aufzuwerten. „Intercooler" solltet ihr dagegen maximieren, um die Wartezeiten um jeweils zwei Runden zu verkürzen. Der eigentliche Knackpunkt liegt jedoch nicht am fehlenden Hitzeschutz eurer Waffe, sondern den immensen TP-Kosten, die je nach Fähigkeit und deren Stufe 20 bis 60 betragen.

Mächtige Angriffe haben immer eine Kehrseite

Leider weist der Imperial einen vergleichsweise niedrigen TP-Grundwert auf. Über kurz oder lang müsst ihr euch also weniger Gedanken darüber machen, wie schnell sich euer Langschwert abkühlt, sondern wie ihr eure Ressourcen wirkungsvoll regeneriert. Die Fähigkeiten „Impulse Edge", „Absorber" und schließlich euer Force Break, der eure TP über das Maximum hinaus regeneriert, sind euch dabei behilflich. Letztlich solltet ihr aber auch auf entsprechende Items zurückgreifen oder eine Subklasse wählen, die euch diesbezüglich unter die Arme greift. Selbstverständlich müsst ihr aber auch nicht ständig schwere Geschütze auffahren. Während euer Langschwert abkühlt, stehen euch daher ebenfalls eine Reihe von Starter-, Kombo- und Final-Fähigkeiten zur Verfügung. Die Nutzung eines Kombo-Skills ist dabei an die Ausführung eines Starter-Skills gebunden, während die finalen Attacken „Charge Edge" und „Force Edge" einen Kombo- oder Starter-Skill voraussetzen. Diese Fähigkeiten haben recht nützliche Nebeneffekte wie die zuvor erwähnte Verkürzung der Abklingzeit oder die Verstärkung von Elementarattacken.

Steckbrief Imperial

Rolle: Offensive+ (Vorderreihe)

Waffe(n): Langschwert (und Schwert)

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Gunner und Hero

SCHADENSKLASSEN

PUGILIST

Mit seinen stählernen Faustwaffen und seiner unbändigen Wut prügelt der Pugilist auf sein Gegenüber ein und vertraut bei den fesselnden Schlägen auf sein Glück.

Benötigt ihr eine Klasse, die mit hoher Wahrscheinlichkeit die Körperteile eurer Gegner fesselt, fällt die Wahl sofort auf den Pugilist. Der Faustwaffenkämpfer verfügt nicht nur über die entsprechenden Fähigkeiten „Concussion", „Arm Breaker" und „Low Blow", sondern auch über einen relativ hohen LUC-Statuswert. Die Erfolgsrate, die ihr mithilfe der Skills „Meditation", „Status ATK Up" und eurem Force Boost weiterhin erhöhen könnt, lässt sich also sehen. Mit „Clinch" habt ihr sogar eine Fähigkeit an der Hand, die eventuell alle Körperteile eines Gegners auf einen Schlag fesselt. Doch aufgepasst: Der Effekt betrifft ebenfalls den Pugilist selbst. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, sondern im Gegenteil vorteilhaft, da ihr euch mit „Breather" schnell aus eurer beklemmenden Lage befreien und eure Angriffe eine Runde lang verstärken könnt. Habt ihr „Raging Billows" aktiviert, bemisst sich eure Angriffskraft zudem nach der Anzahl der auf dem Ziel aktiven Fesseln. Mithilfe von „Adrenaline" erhaltet ihr mit jeder erfolgreichen Fesselung schließlich ein paar TP zurück.

Vier Fäuste für ein Halleluja – mindestens!

Abseits seiner Fesselkünste kann der Pugilist ebenfalls längere Angriffsketten starten. Dafür maximiert ihr am besten die Fähigkeiten „One-Two Punch", „Corkscrew", „Double Punch", „Following Strike" und „Leading Blow". Beim Einsatz eurer Fähigkeiten ergibt sich dann nämlich zumeist die Möglichkeit einer Folgeattacke, die wiederum ebenfalls eine Attacke auslösen kann und so weiter. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein weiterer Angriff ausgeführt wird, sinkt dabei mit jeder auftretenden Folgeattacke. Auch die Schadenswerte sind geringer im Vergleich zum Erstschlag – rechnet ihr jedoch alle Werte zusammen, kommt ihr auf einen soliden Schadensausstoß. Habt ihr einige Schläge ausgeteilt, solltet ihr in der nächsten Runde „Lash Out" einsetzen, um dieselbe Menge an Angriffen nun garantiert auf einem Ziel zu entladen. Habt ihr in der letzten Runde HP verloren, erhöht sich zudem euer Schaden, sofern ihr in den Skill „Fighting Spirit" investiert.

Steckbrief Pugilist

Rolle: Spezialoffensive (Vorderreihe)

Waffe(n): Faustwaffe

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Highlander und Shogun

SCHADENSKLASSEN

SHOGUN

Mit dem Shogun erwartet euch die ein oder andere Überraschung. Der Katanakrieger macht bei einigen seiner Skills nämlich sowohl mit seinen Feinden als auch mit seinen Freunden kurzen Prozess.

Aktiviert ihr den Skill „Second Sword“, darf der Shogun zwei Katanas ausrüsten, wodurch sich seine physische Defensive erhöht. Nutzt ihr daraufhin die Fähigkeiten „Echoing Slash“, „Twin Swallows“ oder „5-Ring Sword“, greift der Shogun nicht ein-, sondern zweimal an. Um den Mehrfachschlag bestmöglich zu nutzen, solltet ihr „Peerless Demon“ maximieren und regelmäßig euren Force Boost aktivieren. In der zweiten Skill-Linie macht der Shogun seiner Funktion als General derweil alle Ehre. Mit dem Einsatz von „Front Command“, „Endure Command“, „Blitz Command“ oder „Shot Command“ leitet ihr eure Kameraden zu Angriffen an. Dabei lohnt sich „Blitz Command“ nur, wenn eure Team-Mitglieder zusammen mehr Schaden verursachen als der Shogun, während „Shot Command“ gar eine bestimmte Gruppenaufstellung voraussetzt. Der daran anschließende Master-Skill „Warrior Might“ birgt indes das Risiko, dass der Shogun so viele HP verliert, bis er schließlich stirbt.

Der Tod macht keine Ausnahmen

Bringt sich der Shogun mithilfe von „Seppuku“ um, erhalten eure Team-Mitglieder HP zurück und werden womöglich sogar wiederbelebt. Um die bestmögliche Erfolgsrate für letzteren Effekt herauszuholen, solltet ihr den Skill maximieren. Mit der Fähigkeit „Reincarnation“ erhält zwar auch der Shogun im Fall der Fälle eine zweite Chance, die Wahrscheinlichkeit ist hierbei jedoch so gering, dass sich eine Aufstufung kaum lohnt. Da der Shogun Gegnern oftmals den letzten Stoß versetzt, solltet ihr „Bloody Lance“ aktivieren, um eure Angriffskraft zu verstärken. Die darauffolgenden Master-Fähigkeiten „Curse Strike“ und „Execution“ sind ebenfalls zu empfehlen, wobei ihr den Effekt Letzterer mit Vorsicht genießen solltet. Fallen die Lebenspunkte der Charaktere unter eine gewisse Grenze, ist es nämlich möglich, dass der Shogun ihrem Leiden ein Ende bereitet – ganz egal, ob Freund oder Feind. Mit „Morning Star“ und „Twilight Hour“ habt ihr schließlich zwei von der Tageszeit abhängige Angriffe an der Hand, während ihr „Avydia Sight“ maximieren solltet, um unter anderem bei Nacht einen Schadens-Boost zu erhalten.

Steckbrief Shogun

Rolle: Offensive (Vorderreihe)

Waffe(n): Katana

Sammel-Skill: Take

Empfohlene Subklassen: Ronin und Gunner

SCHADENSKLASSEN

LANDSKNECHT

Möchtet ihr bei Bossbegegnungen die Tatsache ausnutzen, dass euch zumeist nur ein einziges Monster gegenübersteht, solltet ihr unbedingt den Landsknecht mitnehmen, um reichlich Schaden anzurichten.

Mit „Falcon Slash“, „Double Strike“, „Spiral Slice“, „Penetrate“, „Sword Tempest“ und „Swift Stab“ verfügt der Landsknecht über sechs grundlegende Angriffsfähigkeiten. Welche ihr freischaltet, ist im Grunde egal, da die Attacken keine besonderen Nebeneffekte bieten. Nichtsdestotrotz unterscheiden sie sich in der Anzahl der getroffenen Gegner sowie in der benötigten Waffe. Mit „Power Break“, „Guard Break“, „Speed Break“ und „Full Break“ könnt ihr hingegen euren Feinden Schaden zufügen und sie gleichzeitig schwächen – vorausgesetzt, ihr habt einen Schild ausgerüstet. Ähnlich wie beim Hero raten wir euch jedoch davon an, die defensiven Fähigkeiten freizuschalten, da ihr sonst Abstriche bei eurer Angriffskraft machen müsst. Diese sollte beim Landsknecht nämlich so hoch wie möglich ausfallen, daher baut ihr auch die Fähigkeiten „Vanguard“, „Initiative“ sowie „Single Devotion“ aus und aktiviert, wenn nötig, euren Force Boost oder Force Break.

Einer für alle, alle für einen!

Die interessantesten Fähigkeiten, die von eurer Angriffsstärke am meisten profitieren, liegen schließlich auf der mittleren Skill-Linie. Greift ihr einen Gegner mit „Blazing Link“, „Freezing Link“ oder „Electric Link“ an und werdet Zeuge, wie ein anderes Team-Mitglied denselben Gegner attackiert, schlagt ihr gleich noch einmal zu. Bei vier Kämpfern und einem gemeinsamen Ziel ist es daher etwa möglich, dass der Landsknecht fünfmal angreift, wobei die Erfolgsrate für die Folgeattacken mit jeder Gelegenheit abnimmt. Um dem entgegenzuwirken, solltet ihr den Skill „Improved Link“ auf die höchste Stufe bringen und aktivieren. Diese Form der Schadensaustellung ergibt natürlich vor allem dann Sinn, wenn ihr nur einem Gegner gegenübersteht. Der Landsknecht ist damit die ideale Besetzung für Boss- und FOE-Kämpfe. Wollt ihr eure Angriffe und die eurer Kameraden weiterhin stärken, maximiert ihr besser die Fähigkeiten „Proficiency“, „Smash Link“ und „Link Mastery“. Habt ihr in einer Runde viele Folgeattacken aktiviert, könnt ihr letztlich per „Link Finale“ eine mächtige Attacke auf ein Ziel entfesseln.

Steckbrief Landsknecht

Rolle: Offensive (Vorderreihe)

Waffe(n): Schwert, Degen

Sammel-Skill: Mine

Empfohlene Subklassen: Hero und Ronin

SCHADENSKLASSEN

NIGHTSEEKER

Versteckt sich der Nightseeker nicht gerade hinter seinem Schattenvorhang, belegt er seine Gegner mit schädlichen Krankheiten und nutzt ihre negative Verfassung.

Mit „Sand Throw“, „Sleep Throw“, „Curse Throw“, „Nerve Throw“ und „Venom Throw“ raubt der Nightseeker nicht nur jeweils die HP eines einzelnen Ziels, sondern belegt es ebenfalls womöglich mit einer von fünf Krankheiten. Um die geschwächten Gegner möglichst profitabel zu schädigen, maximiert ihr die Fähigkeiten „Proficiency“, „Foul Mastery“ und „Follow Trace“ und greift sie mit „Shadow Bite“ und „Swift Edge“ an. Da es in eurem Interesse liegt, die Erfolgsrate für Krankheiten zu erhöhen und möglichst viele Ziele auf einmal anzustecken, solltet ihr euren Force Boost nutzen und „Spread Throw“ aktivieren, damit ihr eine Runde lang nicht nur einen, sondern alle Gegner mit euren Wurfmessern trefft. Maximiert ihr „Auto-Spread“, habt ihr zudem eine gute Chance, dass „Spread Throw“ gleich zu Beginn eines Kampfes aktiviert wird. Einen großen Nachteil hat das Ganze jedoch: Da einige Bosse und FOEs eine höhere Resistenz gegen Krankheiten haben, beißt sich der Nightseeker in wichtigen Kämpfen womöglich die Zähne aus.

Ein Angriff aus den Schatten

Der Nightseeker kann jedoch nicht nur Krankheiten verteilen, um den geschwächten Zielen effektiv die Lebenspunkte zu rauben, sondern sich ebenfalls drei Runden lang hinter einem schützenden Umhang verstecken. Der „Shadow Cloak“ schützt ihn dabei vor einer gegnerischen Attacke und verstärkt die Effekte der offensiven Fähigkeiten „Backstab“ und „Assassinate“, wobei Letztere dann sogar eine Soforttodchance bietet. Wie ihr seht, sollte der Nightseeker möglichst lange in den Schatten verweilen, um von den positiven Effekten Gebrauch zu machen. Werdet ihr angegriffen, verschwindet jedoch der Umhang – nutzt daher die Fähigkeit „Decoy Sign“ und wertet „Speed Up“ auf, um die gegnerischen Angriffe auf ein anderes Teammitglied zu lenken und eure Ausweichrate zu erhöhen. Investiert zudem ein paar Punkte in „Enduring Cloak“. Verschwindet der „Shadow Cloak“ nach der erfolgreichen Abwehr einer feindlichen Attacke, besteht dann nämlich die Chance, dass er sich direkt wieder aktiviert.

Steckbrief Nightseeker

Rolle: Flexible Spezialoffensive (Vorder- oder Hinterreihe)

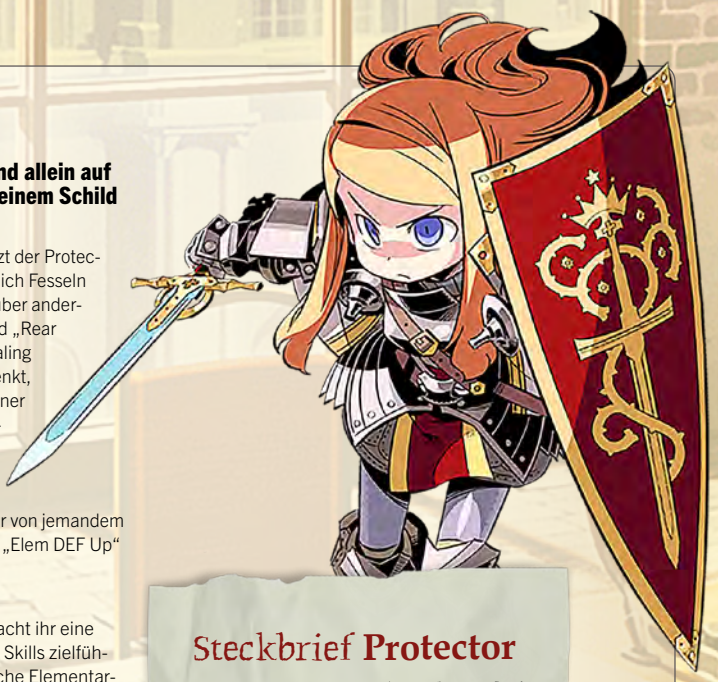
Waffe(n): Messer (und Schwert)

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Ninja und War Magus

VERTEIDIGERKLASSE

PROTECTOR



Der Protector ist tatsächlich die einzige Klasse, die sich einzig und allein auf den Schutz des Teams konzentriert. Vergesst aber nicht, ihn mit einem Schild auszurüsten, damit er sein volles Potenzial abrufen kann!

Mit „Front Guard“, „Rear Guard“, „Recovery Guard“ und „Heal Guard“ beschützt der Protector eine eurer Kämpferreihen, wobei die beiden zuletzt genannten Skills zusätzlich Fesseln lösen beziehungsweise HP heilen. Habt ihr einen Medic im Team oder verfügt über anderweitige Heilmaßnahmen, reicht es aus, die Basis-Fähigkeiten „Front Guard“ und „Rear Guard“ aufzuwerten. Sehr nützlich ist hingegen die regenerative Fähigkeit „Healing Wall“, die der Kämpferreihe des Protectors jedes Mal eine gute Portion HP schenkt, wenn er die DEFEND-Funktion nutzt. Wollt ihr, dass bestimmte Charaktere in einer Runde nicht angegriffen werden sollen, könnt ihr mithilfe von „Taunt“ das Interesse der Feinde auf euch ziehen oder „Ally Shield“ und „Line Shield“ nutzen, um den Schaden eines oder mehrerer Team-Mitglieder abzufangen. Nutzt ihr „Taunt“ regelmäßig, solltet ihr ebenfalls in „Shield Flare“ investieren, damit der Protector eine Runde lang einen feurigen Gegenangriff startet, sobald er von jemandem verletzt wird. Allgemein solltet ihr die Fähigkeiten „HP Up“, „Phys DEF Up“ und „Elem DEF Up“ maximieren, um eure Lebenspunkte und Defensive von Grund auf zu stärken.

Elementare Schutzfähigkeiten

Wertet ihr „Fire Wall“, „Ice Wall“ und „Volt Wall“ auf die vierte Stufe auf, so macht ihr eine Runde lang eine gegnerische Feuer-, Eis- oder Blitzattacke nichtig. Um diese Skills zielführend einzusetzen, müsst ihr vorhersagen können, wann euer Gegenüber welche Elementarattacke einsetzt. Die Nutzung der Fähigkeiten ist demnach höchstens bei FOEs und Bossen möglich und hängt vorrangig von eurer Erfahrung ab. Euer Protector kann aber nicht nur verteidigen, sondern auch angreifen. So fesselt er mit „Shield Smite“ womöglich die Arme des Gegners, während er mit „Shield Bash“ die Angriffskraft aller Gegner drei Runden lang verringert. Bringt beide Fähigkeiten mindestens auf die fünfte Stufe, um von ihren Effekten zu profitieren. Mit dem Skill „Full Guard“ könnt ihr übrigens einen ähnlichen Effekt wie mit dem Force Break erzielen – die Fähigkeit verbraucht jedoch viele TP und unterliegt einer stufenabhängigen Abklingzeit von drei bis sechs Runden.

Steckbrief Protector

Rolle: Defensive+ (Vorderreihe)

Waffe(n): Schwert, Speer

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Ninja und War Magus

HEILERKLASSEN

MEDIC

Entscheidet ihr euch für den Medic, seid ihr auf nahezu alle lebensbedrohlichen Situationen gefasst, da der Prof-Heiler die Wunden eurer Kameraden versorgt und sie von schädlichen Effekten befreit.

Mithilfe der vier Basisfähigkeiten „Healing“, „Line Heal“, „Delayed Heal“ und „Heal-All“ regeneriert der Medic die HP eines Kämpfers, einer Reihe oder des gesamten Teams. Grundsätzlich solltet ihr alle vier Skills freischalten, damit ihr für alle Situationen gewappnet seid. Trotz allem raten wir euch, eure Punkte weitestgehend in „Healing“ und „Line Heal“ zu investieren. Damit der Medic Fesseln lösen und Krankheiten heilen kann, benötigt er die Fähigkeiten „Unbind“ und „Refresh“, wobei ihr sie unbedingt auf einen Schlag maximieren solltet. Auf der höchsten Stufe heilt ihr nämlich nicht mehr nur ein Ziel, sondern eine ganze Reihe – und das für nur einen TP mehr! Fällt ein Kämpfer in Ohnmacht, nutzt ihr „Revive“, um ihn wiederzubeleben. Fällt der Medic in Ohnmacht, erhalten die anderen dank „Final Gift“ ein paar Lebenspunkte. „Auto-Revive“ lohnt sich dagegen weniger, da die Erfolgsrate für eine zufällige Wiedererweckung selbst auf dem höchsten Level gering ausfällt.

Stirbt der Heiler, stirbt das Team

Mit „Head Bash“, „Star Drop“, „Medical Rod“ und „Heavy Strike“ kann der Heiler seinen Stab auch dazu nutzen, Schaden auszuteilen. Trotz teilweise nützlicher Nebeneffekte solltet ihr die offensiven Fähigkeiten des Medics jedoch nicht überschätzen. Schaltet die Fähigkeiten aber auf jeden Fall frei, um „Staff Mastery“ aufwerten zu können, da sich dadurch der TP-Maximalwert des Medics erhöht. Im besten Fall sollte euer Medic immer handlungsfähig sein. Leidet er doch mal an einer Krankheit oder ist gefesselt, befreit er sich umso schneller, je mehr Punkte ihr in „Antibodies“ investiert habt. Wollt ihr die Gruppen-HP nach Kämpfen regenerieren, solltet ihr zudem „Patch Up“ aufwerten. In brenzligen Situationen kann es außerdem hilfreich sein, „Deja Vu“ zu aktivieren. Fünf bis maximal neun Runden lang wird der zuletzt verwendete Erste-Hilfe-Skill dann am Ende der Runde noch einmal ausgeführt. Wenn ihr mit dem Heilen gar nicht mehr nachkommt oder eure TP zur Neige gehen, solltet ihr jedoch euren Force Boost oder gar euren Force Break auslösen, bevor euer gesamtes Team stirbt.

Steckbrief Medic

Rolle: Heiler (Hinterreihe)

Waffe(n): Stab

Sammel-Skill: Take

Empfohlene Subklassen: Sovereign und Arcanist

HEILERKLASSEN

WAR MAGUS

Der War Magus ist leider kein Meister seiner Fächer. Habt ihr in eurem Team aber noch Platz für eine flexible Mischklasse, ist der heilende Kriegerschamane eine gute Wahl, um eure Heldengruppe abzurunden.

Mit „War Heal“, „War Heal Line“, „War Heal All“ und „War Revive“ verfügt der War Magus über mehrere HP-Regeneratoren und einen Wiederbelebungsversuch. Setzt ihr die Fähigkeiten ein, werden sie jeweils am Anfang und am Ende einer Runde mit halber Effektstärke aktiv. Die regenerativen Zauber des War Magus eignen sich daher denkbar schlecht, große Schadensmengen zu heilen, sondern lohnen sich nur in Kombination mit anderen passiven Heilmaßnahmen wie etwa dem „Circle Boon“ des Arcanists. Mit dem aktiven Skill „Random Disease“ und den passiven Effekten „Displace“ sowie „Epidemic“ stehen dem War Magus drei Fähigkeiten zur Verfügung, mit denen er jeweils einen Gegner aktiv oder passiv mit einer Krankheit belegen kann. Leider haben auch diese Skills zwei große Nachteile: So habt ihr weder einen Einfluss darauf, welche Krankheit den Gegner befällt, noch habt ihr die Garantie, dass euer Versuch von Erfolg gekrönt ist. Sobald euer Gegenüber an einer Krankheit leidet, könnt ihr immerhin mithilfe der War-Edge-Fähigkeiten „Strength Slash“, „Guard Slash“ und „Ailing Slash“ von seinem Leiden profitieren oder versuchen, ihn mit „Headcut“, „Armcut“ oder „Legcut“ zu fesseln.

Erst krankmachen, dann fesseln, dann schlagen

Aktiviert ihr die Fähigkeiten „Vampire“, „Rouse“ und „Mind Drain“ und wollt von ihren Effekten profitieren, solltet ihr euch darauf fokussieren, so viele Gegner wie möglich mit Krankheiten zu belegen und zu fesseln. Leider hat der War Magus jedoch – wie bereits erwähnt – keine Garantie, derartige Statusveränderungen herbeizuführen. Ihr solltet daher mindestens einen anderen Kämpfer im Team haben, der sich ebenfalls darauf spezialisiert, eure Feinde zu schwächen. Immerhin könnt ihr die Nebeneffekte sämtlicher War-Edge-Fähigkeiten auch ohne Krankheiten nutzen, sofern ihr euren Force Boost aktiviert. Kämpft ihr lieber mit einem Stab als mit einem Schwert, solltet ihr unbedingt den Skill „War Edge Master“ freischalten. Nur dann ist es überhaupt möglich, mit einem ausgerüsteten Stab die War-Edge-Fähigkeiten zu nutzen.

Steckbrief War Magus

Rolle: Flexible/r Offensive/Heiler (Vorder- oder Hinterreihe)

Waffe(n): Schwert, Stab

Sammel-Skill: Take

Empfohlene Subklassen: Nightseeker und Held

UNTERSTÜTZENDE KLASSEN

SOVEREIGN

Wie es einem Adligen gebührt, stürzt sich der Sovereign nicht gedankenlos in die Schlacht, sondern nutzt seine monarchische Präsenz, um sein Team mit Hoffnung zu erfüllen.

Grundsätzlich nutzt der Sovereign Befehle und Dekrete, um die Moral der Gruppe zu stärken – so erhöht er etwa mit „Attack Order“ und „Guard Order“ bis zu fünf Runden lang den Angriff beziehungsweise die Verteidigung einer Reihe. Um von den zahlreichen Buffs zu profitieren, solltet ihr in die passiven Fähigkeiten „Reinforce“, „Royal Lineage“ und „Royal Dignity“ investieren, damit sich unter anderem eure HP und TP ganz nebenbei erholen. Je mehr Buffs auf einem oder mehreren Charakteren wirken, desto lohnenswerter sind zudem die Fähigkeiten „Negotiation“, „Clearance“ und „Final Decree“. Durch die Nutzung dieser raubt ihr nämlich einem Verbündeten, allen feindlichen und freundlichen Kämpfern oder gar eurem Sovereign sämtliche Buffs, um eure HP und TP zu regenerieren oder die Offensive und Defensive eurer Truppe zu stärken. Damit der Sovereign seiner unterstützenden Rolle so gut wie möglich nachkommen kann, solltet ihr seine Aktionsgeschwindigkeit erhöhen. Dafür stattet ihr ihn bestenfalls mit leichter Rüstung aus und weist ihm Accessoires zu, die seinen AGI-Wert erhöhen.

Mit vollem Angriff und höchster Vorsicht

Steht man Gegnern mit einer bestimmten Elementarschwäche gegenüber, sollte man von „Fire Arms“, „Freeze Arms“ und „Shock Arms“ Gebrauch machen. Mit diesen Fähigkeiten erhöht der Sovereign bis zu fünf Runden lang die Angriffskraft des jeweiligen Elements und erfüllt die Waffen einer Reihe mit Feuer-, Eis- oder Blitzkraft. Mit „Element Bomb 1“ und „Element Bomb 2“ entfesselt ihr schließlich mächtige Elementarattacken auf eure Gegner. Die Befehle „Protect Order“ und „Prevent Order“ sind ebenfalls sehr nützlich und sollten allein schon dafür aufgewertet werden, die mächtige Master-Fähigkeit „Dauntless Order“ freizulegen. Durch sie besteht bis zu fünf Runden lang die Chance, dass eine gesamte Kämpferreihe dem Tod entweicht. In brenzligen Situationen solltet ihr „Dauntless Order“ zusammen mit dem Force Break einsetzen, damit der Effekt auch dann aktiv bleibt, wenn der Tod eines Verbündeten erfolgreich verhindert wurde.

Steckbrief Sovereign

Rolle: Flexibler Unterstützer+ (Vorder- oder Hinterreihe)

Waffe(n): Schwert, Stab, Degen

Sammel-Skill: Take

Empfohlene Subklassen: Survivalist und Zodiac

UNTERSTÜTZENDE KLASSEN

FARMER

Mit dem Farmer holt ihr euch wahrlich keinen Kraftprotz ins Team. Der Bauernjunge fühlt sich aber auch gar nicht auf dem Schlachtfeld, sondern vor allem bei der Erkundung der Dungeons wohl.

Der Farmer bietet ein wahres Potpourri an Erkundungs-Skills. Welche ihr ausbaut, ist ganz allein euch überlassen und hängt stark davon ab, welche Ziele ihr bei euren Ausflügen verfolgt. Wer sich Schatztruhen, Treppen und FOEs anzeigen lassen möchte, sollte den Skill „Keen Eye“ aktivieren. Item-Farmer maximieren dagegen neben „Harvestry“ auch die Fähigkeiten „Excavation“, „Godsend“, „Waste Not“, „Nature’s Blessing“ und „Double Crop“. Damit euch nicht die Taschen überlaufen, solltet ihr entweder für zusätzlichen Stauraum sorgen oder Ariadne Threads einpacken, um zwischen euren Erkundungstouren schnell nach Marginia zurückzukehren. Mit „Survival Wisdom“, „Share the Wealth“, „Fearless“ und „Fruitful Song“ habt ihr weiterhin fantastische TP-Regeneratoren an der Hand, wobei ihr letzteren Skill am besten auf die höchste Stufe bringen solltet. Wollt ihr eure Truppe schneller aufwerten, aktiviert ihr schließlich „Earth’s Bounty“, um zusätzliche Erfahrungspunkte einzusacken.

Alles andere als eine reine Subklasse

Die offensiven Skills sind im Vergleich zu den Feldfähigkeiten zwar recht überschaubar, aber trotzdem relativ nützlich. Mit „Sympathy Pain“, „Strange Seeds“ und „Lullaby“ habt ihr etwa die Chance, alle Gegner mit schädlichen Effekten zu belegen. Dank des hohen LUC-Statuswerts des Farmers ist die Erfolgsrate dafür sogar recht hoch. „Harvest Festival“ ermöglicht es euch darüber hinaus, einen Nahkampfangriff auf alle Gegner auszuführen, ohne eine Waffe auszurüsten. Sind die Ziele gefesselt, kann die Attacke sogar zum sofortigen Tod führen. Die wahre Kampfkraft des Farmers liegt jedoch ohne Frage in seinen mächtigen Force-Fähigkeiten. Während der Force Boost drei Runden lang die Chance bietet, dass Item-Effekte gleich zweimal eintreten, füllt der Force Break die Energieleisten aller Team-Mitglieder vollständig auf und kann sogar durch Force Breaks lahmgelegte Leisten reaktivieren. Damit hat der Farmer zwei einzigartige Asse im Ärmel, die euch nur zur Verfügung stehen, wenn ihr ihn als Hauptklasse nutzt, da Subklassen keinen Zugriff auf Force-Fähigkeiten haben.

Steckbrief Farmer

Rolle: Flexibler Spezialerkunder (Vorder- oder Hinterreihe)

Waffe(n): Messer, Sense, Schusswaffe, Speer

Sammel-Skill: Harvestry (Chop/Take/Mine)

Empfohlene Subklassen: Survivalist und Ninja

UNTERSTÜTZENDE KLASSEN

ARCANIST

Seid ihr auf der Suche nach einer unterstützenden Klasse, die den Gegner mit schädlichen Effekten belegt? Der Arcanist steht mit seinen mächtigen Bannkreisen zur Stelle.

Mit „Chain Circle“, „Nerve Circle“, „Curse Circle“, „Snare Circle“, „Hood Circle“, „Sleep Circle“, „Poison Circle“ und „Chaos Circle“ verfügt der Arcanist über ganze acht Bannkreis-Fähigkeiten. Aktiviert ihr einen der Skills, besteht am Ende jeder der drei darauffolgenden Runden die Chance, dass alle Gegner mit einer Krankheit belegt oder gefesselt werden. Welcher Effekt im Detail auftritt, hängt dabei von der gewählten Fähigkeit ab. Es ist leider nicht möglich, mehrere Zauber gleichzeitig aktiv zu halten – errichtet ihr also einen Bannkreis, während ein anderer noch wirkt, wird der ältere überschrieben. Welche Skills ihr letztlich aufwertet, hängt davon ab, welche Effekte euch am meisten nützen. Unabhängig davon solltet ihr jedoch auf alle Fälle „Circle Mastery“ maximieren, um die Effekte der Bannkreisauflösungen zu stärken.

Kein Bannkreis währt ewig

Je nach Situation ergibt es nämlich durchaus Sinn, eure Kreise vorzeitig abzubrechen. Ist euer Team in Gefahr, regeneriert ihr etwa mit „Dismiss Heal“ wertvolle Gruppen-HP. Mit „Dismiss Revive“ habt ihr hingegen die Chance, eine Reihe wiederzubeleben. Bei „Dismiss Blow“ und „Dismiss Blast“ handelt es sich weiterhin um Angriffsfähigkeiten, deren Einsatz sich nur lohnt, wenn der MAT-Wert eurer Waffe hoch genug ist. Nicht zuletzt bietet „Dismiss Quake“ die Chance, alle Gegner zu betäuben. Die Erfolgsraten aller Zauber und Bannkreise fallen dank des recht hohen LUC-Statuswerts des Arcanists ganz gut aus. Damit ihr für jede erfolgreich übertragene Krankheit oder Fessel TP erhaltet, solltet ihr zusätzlich den Master-Skill „TP Return“ freischalten. Zum Glück befindet sich mit „Proficiency“ auch ein TP-Regenerator im Novizen-Bereich – dabei tritt der Effekt des Skills nicht nur dann ein, wenn der Bannkreis verschwindet, sondern auch, wenn ihr ihn auflöst. Für stete, teamübergreifende Heilmaßnahmen in und zwischen Kämpfen solltet ihr schließlich „Circle Boon“ und „Bracing Walk“ maximieren. In Bosskämpfen solltet ihr euch übrigens nicht davor scheuen, euren Force Break zu nutzen, um von dessen hilfreichen Effekten Gebrauch zu machen.

Steckbrief Arcanist

Rolle: Spezialunterstützer (Hinterreihe)

Waffe(n): Stab, Degen

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Medic und War Magus

UNTERSTÜTZENDE KLASSEN

HARBINGER

Auch in *Etrian Odyssey Nexus* existiert der mysteriöse Sensenmann – nur bedroht er zum Glück nicht das Leben eurer Teammitglieder, sondern greift ihnen unter die Arme.

Beginnend mit „Paralyzing Reap“ stehen euch in der zweiten Skill-Linie vier spezielle Sensenangriffe zur Verfügung. Trefft ihr mit diesen einen Gegner, besteht die Chance, dass euer Ziel paralysiert, vergiftet, geblendet oder in Panik versetzt wird. Das Auftreten der schädlichen Nebeneffekte hängt jedoch nicht nur von eurem LUC-Wert ab, sondern ist ebenfalls an die Voraussetzung gebunden, dass der Harbinger seine Miasma-Rüstung trägt. Investiert euren ersten Skill-Punkt daher unbedingt in die Fähigkeit „Miasma Armor“, damit sich der Einsatz der Sensenfähigkeiten auch wirklich lohnt. Umgibt sich der Harbinger mit Miasma, erhöhen sich drei Runden lang nicht nur seine Aktionsgeschwindigkeit, sondern auch seine Verteidigung – vorausgesetzt, ihr habt ebenfalls die Fähigkeit „Black Shroud“ freigeschaltet. Am Ende jeder Runde regeneriert ihr zudem dank „Black Wave“ ein paar TP.

Der Harbinger bringt den sofortigen Tod

Um von den nützlichen Nebeneffekten zu profitieren, solltet ihr die Miasma-Rüstung im Grunde ständig aufrechterhalten. Befinden sich eure Kameraden in Gefahr, legt ihr jedoch besser mit „Atonement“, „Soul Transfer“, „Miasma Wall“ oder „Spirit Barrier“ eure Rüstung ab, um euer Team zu heilen oder es vor schädlichen Effekten zu beschützen. Maximiert ihr ab Level 40 „Enduring Armor“, verringert sich die Dauer der Rüstung um drei Runden, statt zu verschwinden. Damit sich der Effekt lohnt, müsst ihr euch vorab ein Zeitpolster verschaffen. Dafür stapelt ihr entweder den Skill „Miasma Armor“ oder maximiert „Endless Shroud“, damit sich die Dauer eurer Rüstung jedes Mal um drei Runden verlängert, sobald ihr eine der fünf Debuff-Fähigkeiten der ersten Talentbaumlinie nutzt. Mit „Fatal Reap“ habt ihr übrigens eine weitere starke Sensenattacke im Repertoire, die das Ziel womöglich sogar sofort tötet. Zwar fällt die Wahrscheinlichkeit dafür selbst auf der höchsten Skill-Stufe eher niedrig aus, andererseits ist der Instakill im Gegensatz zu manch anderen Klassen an keine bestimmten Bedingungen geknüpft – ein großer Vorteil für den Harbinger!

Steckbrief Harbinger

Rolle: Flexibler Krankheitsspezialist (Vorder- oder Hinterreihe)

Waffe(n): Sense (und Schwert)

Sammel-Skill: Chop

Empfohlene Subklassen: Ninja und Nightseeker

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

WO BLEIBT MARIO KART TOUR?

Die Entwicklung von *Metroid Prime 4* beginnt unter Retros Riege neu und *Mario Kart Tour* erscheint auch später. Ich frage mich: Was ist da derzeit los im Hause Nintendo?

MARIO KART TOUR

Bereits vor über einem Jahr (!) hat Nintendo *Mario Kart Tour* für Geräte mit Android und iOS angekündigt, die Mobile-Umsetzung der beliebten Fun-Racer-Serie, die auch mich schon seit rund 20 Jahren intensiv begleitet, in meinem Spielerleben und darüber hinaus. Die Präsentation der jüngsten Quartalszahlen (wir berichten auf Seite 7 dieser Ausgabe) nahm das japanische Unternehmen zum Anlass, die Verschiebung des Games auf den Sommer 2019 bekannt zu geben. Kurz darauf kündigte Nintendo ein neues Mobile-Game namens *Dr. Mario World* an, das im Frühsommer dieses Jahres erscheinen soll – womöglich sogar früher als *Mario Kart Tour*?

Gibt es auch hier Qualitätsprobleme?
Ich meine, klar, es geht hier „nur" um ein Mobilspiel. Aber dennoch: Bisher konnte Nintendo mit seinen Titeln für Mobilplattformen überzeugen und klar aus der Masse der Mobile-Games herausstechen. In Kombination mit *Mario Kart*, einer meiner liebsten Spieleserien, die sich zugleich auch noch recht gut für eine Mobilumsetzung eignet, ist das Thema logischerweise spannend. Daher ärgere ich mich so, dass der Release nun nach hinten verschoben wurde. Was dafür wohl die Ursache ist? Kurz zuvor erfolgte die Verschiebung und der Entwicklungs-Neustart von *Metroid Prime 4*. Das neu angekündigte *Dr. Mario World* wird übrigens von einem anderen Studio umgesetzt als Nintendos bisherige Mobile-Games inklusive *Mario Kart Tour*. Gibt es auch hier Qualitätsprobleme? Ich bin wirklich sehr gespannt, wann das Game schlussendlich tatsächlich erscheinen und noch mehr, wie es aussehen und funktionieren wird. Bisher hat Big N den nach Nachschub lechzenden Fans ja nur ein Logo gezeigt. Wie steht ihr zum Thema *Mario Kart Tour*? Schreibt mir dazu gerne eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de. Ich bin gespannt auf eure Meinungen und Beiträge!

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für eure Zusendungen, liebe Künstler und Künstlerinnen! Glückwunsch an Amelia für das hübsche *Sailor Moon*-Plakat. Anlässlich des Valentinstags habe ich das folgende neue Thema für euch: Nintendo-Romanze. Lasst eurer Fantasie freien Lauf – zu gewinnen gibt es das Switch-Spiel *Rayman Legends: Definitive Edition*. Einsendeschluss ist der 03. März, Fotos eurer Werke schickt ihr mir an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß beim Zeichnen und Werkeln!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Jannik E.

Dion U.

Yumestar

Patrick Z.

GEWONNEN!

Amelia R.

Vanessa S.

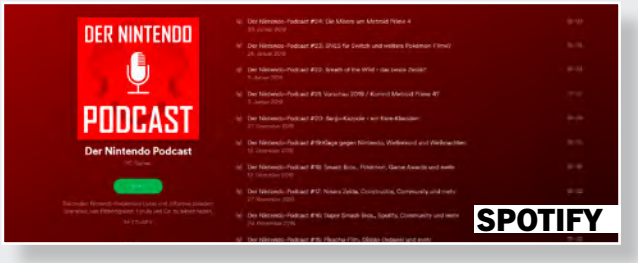
Jasmin P.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Ihr wollt immer die aktuellsten Infos, Neuigkeiten und Hintergrundgeschichten aus der Nintendo-Welt? Hier seid ihr richtig!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Und was passiert gerade sonst so in der spannenden und weitläufigen Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: *Der Nintendo-Podcast*! In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas das Neuste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Gelegentlich erwartet euch auch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt und auf Facebook oder anderswo mitteillt. Ihr findet *Der Nintendo-Podcast* auf zahlreichen populären Plattformen. Und das Beste: alle Folgen sind völlig kostenlos!



Alle Infos im Überblick:

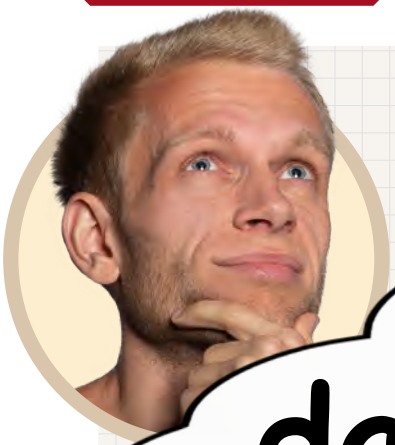
- **Wann erscheinen neue Folgen?**
  - in der Regel eine Folge pro Woche, meistens am Mittwoch
  - bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - auf iTunes, Spotify, Youtube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, MP3-Download und weiteren gängigen Plattformen

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - in den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #3 (David von Nintendo) und Folge #10 (Steve von Pixel Maniacs)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (*Super Mario 64*), Folge #8 (*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*), Folge #12 (*Metroid Prime*), Folge #20 (*Banjo-Kazooie*)
  - aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #22 (*Breath of the Wild*)

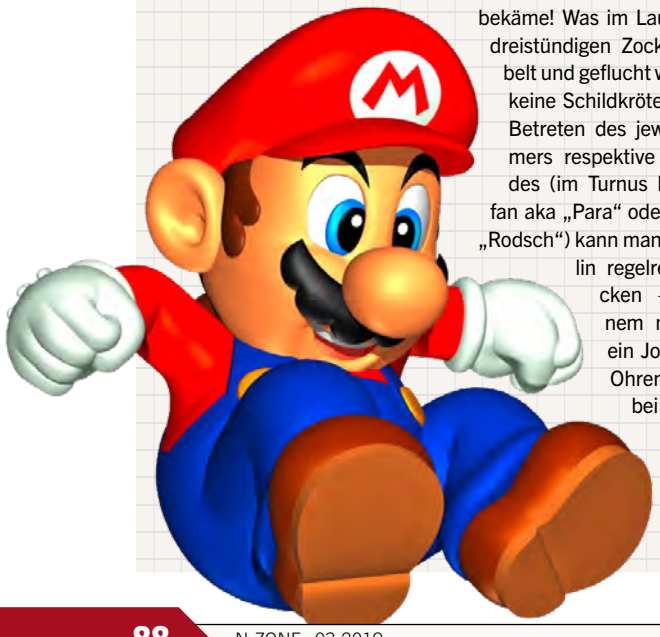
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, in unregelmäßigen Abständen gibt es Gewinnspiele!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise und -Goodies, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Hochgeschätzte Leser dieser wunderbaren Rubrik, verehrte Nostalgiker, liebe Freunde der gepflegten Retro-Daddelei, ich heiße euch alle ein weiteres Mal willkommen zu „Hach ja, damals …", wo in erster Linie ihr zu Wort kommen sollt. Vorweg möchte ich euch gerne zum wiederholten Male auffordern, mir eure Beiträge per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de zu schicken. Erzählt mir und den Lesern von euren Erinnerungen und Retro-Geschichten und werdet Teil dieser (mittlerweile) monatlichen Rubrik. Nun aber wollen wir zum Herzstück kommen, nämlich zu euren Beiträgen. Diesmal berichten gleich zwei Stammleser, namentlich Olivier Watroba und Andi Hammerl. Alsdann, stürzen wir uns zunächst in den Text von Oli!



Hallo Johannes!
An dieser Stelle zunächst einmal alles Gute im neuen Jahr! Auf dass uns „Hach ja, damals …" auch 2019 und darüber hinaus erhalten bleibt! Heute möchte ich dir an dieser Stelle von unserer zweimonatlichen „*Super Mario Kart*-Challenge" berichten, die kommenden August sage und schreibe ihre 100. Auflage feiern wird! Vor circa zehn Jahren ins Leben gerufen, bildet sie nunmehr einen integralen Bestandteil meines Terminkalenders, den ich nicht mehr missen möchte, und wenn ich sämtliche Pastavorräte von Mario und Luigi dafür bekäme! Was im Laufe der circa dreistündigen Zock-Orgie gejubelt und geflucht wird, geht auf keine Schildkrötenhaut! Beim Betreten des jeweiligen Zimmers respektive Schlachtfeldes (im Turnus bei mir, Stefan aka „Para" oder Roger alias „Rodsch") kann man das Adrenalin regelrecht schmecken – wenn einem nicht gerade ein Joypad um die Ohren fliegt, was bei Paras Wutausbrüchen schon mal vorkommen kann …!

Für das leibliche Wohl ist ebenfalls stets gesorgt, ob ich nun an diverse belgische Spezialbiere, Chips, Käse- oder Salamiwürfel oder gar unseren „offiziellen" Lakituschnaps Marke „Lakitus Sterbehilfe" denke. Und wenn es das Wetter zulässt oder gar eine Jubiläums-Challenge ansteht, wird auch gerne mal unter freiem Himmel gezockt sowie der Grill ausgepackt und saftige „Yoshi-Burger" gebraten. Es existieren bekanntlich zahlreiche Ableger der beliebten Videospielreihe, aber keiner kann unserer Meinung nach dem Original von 1992 auf dem SNES das Wasser reichen; allein schon der Battle-Modus ist eine Klasse für sich. Und über allem schwebt ER, dem wir alle huldigen und der die Zügel (beziehungsweise Ampel) in der Hand hält: der große und weise Lakitu, die Legende, das TIER!!!

Fazit: Die „*Super Mario Kart*-Challenge" steht für das Kind im Manne, das sich in dieser Form einmal alle zwei Monate austoben darf. Übrigens: Künstlerisch hat die Challenge bislang zwei (bald drei) handgezeichnete Comics, basierend auf den besten Sprüchen, die im Zuge eines Abends geklopft und fleißig für die Nachwelt dokumentiert werden, hervorgebracht sowie zwei selbst gedrehte Kurzfilme, in denen wir unsere Lieblingsanekdoten in Form von kurzen Sketchen nachgespielt haben. Da soll mal einer sagen, Videospiele und Kreativität schlössen sich gegenseitig aus! An dieser Stelle übrigens noch ein FETTES Dankeschön an meine beiden „Spielkameraden": Lasst uns noch lange Zeit die Reifen heizen und nicht mit roten Panzern geizen. ;-) Liebe Grüße aus dem Land der Pralinen,

Oli

JOHANNES: Lieber Oli, ich wünsche auch dir noch mit etwas Verspätung ein erfolgreiches und gesundes neues Jahr und bedanke mich sehr herzlich für deinen kurzweiligen und spannenden Beitrag. Sicher habe ich das in der Vergangenheit an dieser und anderer Stelle schon mehrfach geschrieben, aber es bestätigt sich einfach immer wieder: Videospiele bringen die Menschen zusammen. Das gilt ganz besonders für die beliebten Nintendo-Klassiker wie *Mario Kart* und Co., deren gesellschaftliche Relevanz die Grenzen der Gamer-Welt durchaus durchbricht. *Mario Kart* verbindet Jung und Alt, Spieler und Nichtspieler. Und in deinem Fall ist daraus sogar eine tolle Tradition geworden, die du sechsmal im Jahr mit deinen guten Freunden begehst, einfach toll! Ganz besonders die *Mario Kart*-Serie und ihre zahlreichen Ableger waren auch in meinem Leben schon immer ein integraler Bestandteil unzähliger spaßiger Tage und Abende mit Freunden. Habt ihr Ähnliches zu berichten? Dann wisst ihr ja, an welche E-Mail-

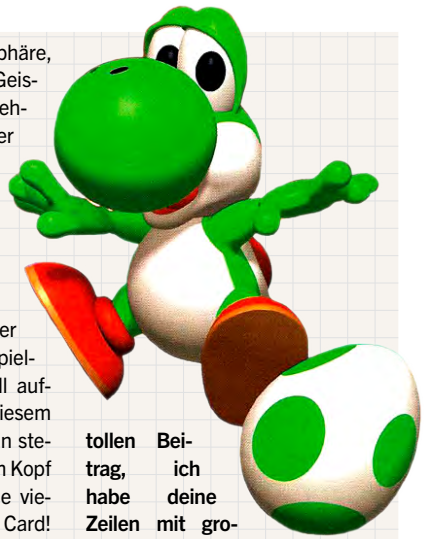
Adresse ihr eure Beiträge schicken könnt. ;-)

Hallo Hannes!
wieder einmal schwelge ich in schönen Nintendo-Erinnerungen und möchte dich sowie alle Leser gerne daran teilhaben lassen. Diesmal soll es etwas „gruselig“ werden. Na ja, nicht wirklich. Aber es passt einfach zur aktuellen düsteren Jahreszeit, da es sich um „Schreckmomente“ aus seligen frühen Nintendo-Tagen handelt; im übertragenen Sinne zumindest. Kurze Situationen, welche auch nach teils 20 Jahren noch immer im Gaming-Gedächtnis hängen geblieben sind, weil sie teilweise so absurd sind und in der heutigen Zeit noch kurioser wirken dürften – vor allem jetzt, da alle Grusel-Elemente im Vergleich zu damals wirklich so realistisch wirken. Selbst war und bin ich noch nie schreckhaft gewesen, was Fernsehen, Geschichten oder eben Videospiele betrifft. Ich fürchte mich nie, erschrecke mich nie und bin meist ganz enttäuscht von „Horror“, der bei mir einfach nicht die gewünschte Wirkung entfacht. Aber in den frühen Tagen meiner Spielerzeit gab es dennoch Momente, bei denen das Herz in die Hose gerutscht ist … wenn auch sehr selten mein eigenes.

Oder kennt ihr jemanden, der sich damals tatsächlich in *Yoshi's Story* so sehr erschrocken hat, dass er dabei lauthals aufschrie? Nein, ich selbst war das Gott sei Dank nicht, aber mein Freund seit frühesten Kindheitstagen, Stefan Lustig. Während wir gespielt hatten, sprang aus der Lava ein Gegner namens Feuerdrache (der wohlgemerkt gar nicht aussieht wie ein Drache) heraus; wie gewöhnlich eben an jener Stelle. Stefan hatte sich aber so sehr erschrocken, dass er einen lauten Schrei von sich gab und den N64-Controller in die Luft schmiss. Wenn du diese Zeilen liest, lieber Stefan: Das ist schon eine Glanzleistung, sich bei *Yoshi's Story* so zu erschrecken. Hut ab! Nicht erwähnen müsste ich eigentlich an dieser Stelle, dass dieses laute Erschrecken von ihm gerade beim Spielen von *Resident Evil* sowie *Resident Evil Zero* für den Gamecube zwar gerechtfertigter, jedoch nicht weniger laut aufgetreten war. In diesem Falle war es häufig genug so, dass er einen Kreischer sowie eine ruckartige Bewegung auf der Couch losgelassen hat und ich mich deshalb sehr oft ebenfalls so richtig erschrocken habe – nicht etwa wegen des eigentlichen Schreckens in der verlassenen Residenz! Ganz gerne erinnere ich mich auch an die frühen Zeiten meines N64 und *Super Mario 64* zurück. Mein Bruder Daniel war damals erst zwei Jahre alt und sah mit diesem Spiel das erste Mal überhaupt ein Videospiel. Logisch, wenn man mich zum Bruder hat: Er war total gefesselt von *Mario*! Ich, wie große, coole Brüder eben sind, nutzte das Kleinsein des Geschwisterchens natürlich auch mal gerne aus. So habe ich Daniel häufig Geschichten über Bowser erzählt und dabei immer eine „böse Stimme“ gemacht. Immer dann, wenn ein tatsächlicher Kampf gegen den Koopa-König im Spiel bevorstand, habe ich die Atmosphäre gut hochgeschaukelt und während des Spielens ständig heimlich mit meinen Füßen an das Couchbein geschlagen. Mein Bruder bekam dadurch etwas Angst und man musste nur mit böser Stimme „Bowser“ sagen, und schon rannte er erschrocken aus dem Kinderzimmer. Hach ja. Schade, dass so was heutzutage nicht mehr funktioniert. Heute jagt er mir eher die Schrecken ein; nämlich wenn ich sehe, wie eindimensional sein Spielegeschmack heutzutage geworden ist, mit ausschließlich *Fortnite* und *Call of Duty* …

Aber auch ohne Fremdeinwirkung wurde ich einmal eiskalt erwischt. Und zwar so sehr, dass ich einen schmerzenden Stich im Herzen verspürte vor lauter Schock. Der Kult-Klassiker *Eternal Darkness*, welcher von Nintendo leider sträflich vernachlässigt wird, trug damals die Schuld daran. Anders als bei vielen anderen Spielern lag das bei mir aber nicht an den wirklich gelungenen Psycho-Schockern wie explodierenden Gliedmaßen des Spielcharakters, vor Schmerz schreienden Frauen, der generell bedrückenden Atmosphäre, plötzlich auftauchenden Geisterfratzen oder einem verdrehten Bild. Nein, mein größter Schreckensmoment aller Spiele-Zeiten wurde von der Fake-Meldung im Spiel ausgelöst, die Gamecube-Memory-Card würde gleich formatiert werden. Eigentlich eines der eher lustigen „Sanity-Spielchen“, welche durch Zufall auftreten können, aber in diesem Moment durchfuhr mich ein stechender Schmerz sowohl im Kopf als auch im Herzen; meine vielen Daten auf der Memory Card! Von meinen umfangreich perfekt durchgespielten Spielständen aus *Super Smash Bros. Melee*, *Starfox Adventures*, *Super Mario Sunshine* und vielen mehr wollte ich mich natürlich nicht trennen! Während der Ladestreifen des Löschvorgangs der Daten sich langsam dem Ende näherte, sprang ich wie von der Tarantel gestochen auf und schaltete den Gamecube aus. Extremes Herzklopfen plagte mich und ich traute mich gar nicht mehr, die Konsole nochmals einzuschalten und meine Speicherdaten zu überprüfen. Erst mal ging ich in die Küche, drehte dort unruhig meine Runden und stammelte nur „Nein, nein, nein, nein …“ vor mich hin. Letztendlich musste ich mich aber überwinden und sah nach. Wie bescheuert bin ich mir dann vorgekommen, als mir klar wurde, wie behämmert ich in diesem Moment gewesen war! Meine Naivität bereitete mir zwar damals Herzschmerz, heute jedoch muss ich sehr darüber schmunzeln. Solche Erlebnisse prägen die vergangene Zeit sehr. Da ich sicherlich nicht der einzige Leser bin, der sich in Spielen aus der Vergangenheit auf etwas „andere Art“ erschrecken durfte, würden mich weitere Geschichten von Veteranen sehr interessieren. Aber eines weiß ich jetzt schon: Niemand sonst auf der Welt hat wegen des Feuerdrachens aus *Yoshi's Story* geschrien! Nochmals Glückwunsch dazu, Stefan!

Andi Hammerl

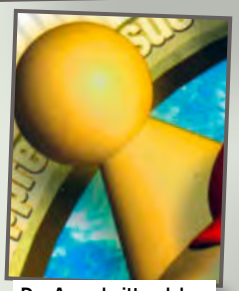


JOHANNES: Lieber Andi, ich danke dir vielmals für diesen tollen Beitrag, ich habe deine Zeilen mit großer Freude geradezu verschlungen! Denn ich kann sehr gut nachvollziehen, welche Art von „Schrecken“ du da beschreibst, auch ich hatte im Laufe der Jahre diese Erlebnisse, wie bei dir auch vor allem in der Kindheit, heutzutage (leider) kaum noch. Ein ganz besonderes Gefühl der Angst löste bei mir beispielsweise der finale Bosskampf gegen den gigantischen Bowser in *Yoshi's Island* aus und auch *Majora's Mask* mit seiner düsteren Atmosphäre und teils beklemmenden Spielwelt jagte mir als kleiner Sproß so einige Schrecken ein. Das letzte Erlebnis dieser Art, an das ich mich erinnern kann, dürfte das erste Aufeinandertreffen mit Scarecrow in *Batman: Arkham Asylum* im Jahr 2009 gewesen sein, damals war ich immerhin schon 18 Jahre alt und somit halbwegs erwachsen. Witzigerweise waren Horror-Filme für mich damals als Jugendlicher nicht sonderlich erschreckend, heutzutage kann ich mir das aber nicht mehr antun, ohne ständig aufzuschrecken und damit die Leute erst so richtig zu erschrecken, die mitschauen. Ganz so, wie du es auch beschreibst.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben, liebe Leser? Lasst mich und die anderen Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail mit der Rubrik als Betreff an johannes.gehrling@computec.de. Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!



Der Ausschnitt welches Covers ist zu sehen?

Wenn auch wie immer einige richtige Lösungen zum Cover-Raten im Verlauf des letzten Monats bei uns eintrafen, so waren es doch deutlich weniger als in letzter Zeit üblich. Woran das wohl gelegen hat? Eigentlich dachten wir, dass noch viel mehr unter euch das Antlitz von *Super Smash Bros.* für das Nintendo 64 auf Anhieb erkennen müssten. Aber immerhin: 19 N-ZONE-Leser haben sich mit der richtigen Lösung gemeldet! **Alex G.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben Alex haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Marcel H., Andi Hammerl, Christian D., Florian K., Cliff S., Michael H., Werner L., Elvis K., Loreen H., Bianca B., Sven S., Johannes A., Marc, Stefan K., Marc W., Kenny K., René F., Patrick E.** und **Stefan S.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. März 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Herrlich, wir freuen uns! Warum? Nun, nicht nur erhielten wir im letzten Monat lediglich wenige Zusendungen mit Fehler-Berichten (wir haben also nur wenige Fehler gemacht!), bei den entdeckten Patzern handelt es sich auch nur um kleinere Ausreißer. Ob das daran lag, dass wir wirklich annähernd fehlerfrei gearbeitet haben, oder ob ihr einfach nicht aufmerksam genug danach gesucht habt? Das wird wie jedes Mal für immer ein Geheimnis bleiben … Den ersten Patzer auf Seite 7 bei den News haben gleich zwei von euch ausfindig gemacht. Im N-ZONE-Steckbrief #40 zum berühmten Pokémon-Spezialisten Professor Eich hat sich ein überflüssiges Leerzeichen bei „Erster Auftri tt“ eingeschlichen, was den aufmerksamen Augen von Regina F. und Gernot L. nicht entgangen ist. Vielen Dank an euch beide für den Hinweis!

Hält die Bockmiste-Mütze im Winter mollig warm: Johannes.

• Der zweite kleine Ausreißer befindet sich auf Seite 32 beim Vorschau-Artikel zu *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order*. Bei der Bildunterschrift des Screenshots in der linken unteren Ecke dieser Seite steht im Text zweimal hintereinander das Wort „seinen“, also logischerweise einmal zu viel. Wir bedanken uns ganz herzlich bei Bo v. L., der den Fehler bemerkte und uns mit einer E-Mail freundlicherweise darauf hinwies.

• Den dritten und letzten Patzer könnt ihr auf der Seite 45 entdecken und zwar beim Test-Artikel zum Roguelike-Weltraumshooter *Everspace – Stellar Edition*. Beim Fließtext in der ersten Spalte oben steht dort etwas von „Wahrscheinlich“, wo es korrekterweise eigentlich „Wahrscheinlichkeit“ heißen müsste. Der kleine, aber wichtige Abschnitt „keit“ ist hier auf mysteriöse Art und Weise abhandengekommen. Auch nach intensiven Nachforschungen in der Redaktion konnten wir nicht ermitteln, wo die „keit“ geblieben ist. Vielen Dank auch hier an Bo v. L., dessen wachsamen Augen dieser Fehler nicht entging und der uns im Anschluss an seine Entdeckung netterweise darauf hinwies.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Diese beiden Kunstwerke hat uns Thomas zugesandt. Die hat er aber nicht selbst angefertigt, sondern seine genau wie er Nintendo-begeisterten Kinder. Toll!

NEULING

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich bin nun schon 48 Jahre alt, meine Videospiel-„Karriere" begann mit dem Atari VCS 2600 und endete mit dem Sega Mega Drive. Anschließend habe ich dann noch gelegentlich auf dem PC gezockt, bis dieser zum reinen Arbeitsgerät verkam. Aus dem Hause Nintendo hatte ich noch nie etwas. Viele dieser Nintendo-Kultfiguren kenne ich nicht beziehungsweise habe ich erst durch euer Magazin kennengelernt. Auch bei Games-spezifischen Fachbegriffen in eurem Heft hisse ich oft die weiße Flagge und Dr. Google muss mir aus der Patsche helfen. Trotzdem: weiter so! Ihr macht eine gute Arbeit und seid mir als „erneuter Neuling" eine große Hilfe.

N-ZONE: Lieber Thomas, vielen Dank für den Erfahrungsbericht aus deinem Spielerleben. So wie dir geht es sicherlich vielen anderen ehemaligen Zockern auch. Wir sind natürlich immer um eine für alle Leser verständliche Ausdrucksweise bemüht und danken an dieser Stelle auch für dein nettes Lob!

Überhaupt hat mich Nintendo mit ihrer Switch als „Spiele-Opa" wieder eingefangen und in mir die Leidenschaft an Videospielen nach über 25 Jahren Abstinenz neu entfacht. Die Konsole fasziniert mich immer noch jeden Tag. Ich nutze sie vor allem mobil auf Reisen oder gemütlich auf der Couch. Mittlerweile ist die ganze Familie in den Bann gezogen worden, was wohl vor allem an den vielen familientauglichen Spielen für die Switch liegen mag. Unsere zwei Kinder ließen es sich deshalb auch nicht nehmen, ihre Gemälde aus dem Nintendo-Reich mit diesem Leserbrief zu übersenden. Mit freundlichen Grüßen,

Thomas H.

N-ZONE: Deine Schilderungen zeigen uns mal wieder, wie gut das „Nintendo-Konzept" noch immer aufgeht. Schon ein starkes Stück, dass dich die Switch nach mehr als einem Vierteljahrhundert zurück in die Spielewelt geholt hat, oder? Deine Faszination für die Konsole ist verständlich, nicht nur aufgrund deiner langen Gaming-Abstinenz. Wir wünschen dir und deiner Familie weiterhin jede Menge Spaß beim Zocken. Und richte deinen Sprösslingen ein dickes Lob für ihre Zeichnungen von Kirby, Mario und Co. aus, die wir hier bei den Leserbriefen auch abgedruckt haben.

SPIELBERICHTE

Liebe N-ZONE,
ich habe in der letzten Zeit festgestellt, dass in Sarntal euer Heft nicht verkauft wird. Könnt ihr das ändern? Außerdem: Ist *Super Mario 64* schon mal im Retro-Bereich behandelt worden?

N-ZONE: Hi Debora! Wenn du möchtest, dass die N-ZONE bei einem bestimmten Händler angeboten wird, dann sprichst du am besten den Händler selbst darauf an und fragst ihn nach der N-ZONE. Dann kann er das Magazin entweder in sein festes Angebot aufnehmen oder dir aber einzelne Ausgaben bestellen. Alternativ empfehlen wir dir den Online-Kauf einzelner Hefte oder gleich ein Abo. Dafür bekommst du dann auch gleich noch eine Prämie, zahlst weniger Geld pro Heft und das Ganze kannst du jeden Monat unkompliziert kündigen, wenn du das Flexi-Abo wählst. Nur Vorteile also! Unter goo.gl/wNb8Up findest du alle Infos sowie Bestellmöglichkeiten. *Super Mario 64* haben wir tatsächlich schon einmal im Retro-Bereich behandelt und zwar vor ziemlich genau zehn Jahren. Vielleicht könnte es also in nächster Zeit mal wieder so weit sein. Wer weiß. ;-)

Debora berichtet in ihrem Leserbrief von gleich drei Spielen, zu denen sie viel zu erzählen hat: *Mario Party*, *Super Mario 64* und *Super Mario Odyssey*.

Nun aber zu etwas anderem, nämlich zwei kurzen Berichten zu Nintendo-Games. Den Anfang macht *Mario Party*. Es war September 2017, ich bekam mein erstes Smartphone und damit Zugriff auf das Internet. Zu dieser Zeit habe ich viele Spiele gezockt, aber *Mario Party* hat mein Herz schnell erobert, obwohl ich heute weiß, dass das Spiel auf vorberechnete Spielabläufe setzt. Weil ich das aber damals noch nicht wusste, spielte ich es wie jedes andere Game auch. Gelegentlich habe ich das Ganze sogar gestreamt, bis ich in einem Video erfuhr, dass das ganze Spiel nur festen Mechanismen folgt. Seit diesem Zeitpunkt vermeide ich *Mario Party* für das Nintendo 64.

N-ZONE: Interessante Sichtweise auf das allererste *Mario Party*. Das Spiel macht in unseren Augen auch heute noch Spaß, besonders in Anbetracht dessen, dass manche Serien-Ableger zwischenzeitlich nachließen. Glücklicherweise ist Nintendo mit *Super Mario Party* für die Switch einige Schritte in die richtige Richtung gegangen, wenngleich es auch noch genug Raum für berechtigte Kritik gibt.

Weiter geht es mit *Super Mario 64*. Das ist nämlich in meinen Augen besser als *Super Mario Odyssey*. Ja, ihr habt richtig gelesen! *Super Mario 64* handelt die Belohnungen (Sterne) viel besser als *Super Mario Odyssey*. Bei Letzterem bekommt man für jede Kleinigkeit einen Mond, während man sich bei *Super Mario 64* für die Sterne richtig ins Zeug legen muss. Nintendo hätte sich bei *Super Mario Odyssey* wirklich mehr Mühe geben sollen, vor allem bei den Power-Monden. In meinen Augen ist *Odyssey*, im Gegensatz zu *Mario 64*, kein zeitloser Klassiker.

Debora

N-ZONE: Da sprichst du tatsächlich einen durchaus kontroversen Aspekt von *Super Mario Odyssey* an, über den auch Lukas bei seinem Test gestolpert ist, denn tatsächlich werden im Spiel verdammt viele ziemlich leichte Aufgaben mit einem Mond belohnt. Das siehst du ja ganz offensichtlich schon daran, dass es in *Super Mario 64* „nur" 120 Sterne, in *Super Mario Odyssey* aber knapp 1.000 Monde gibt. Vielleicht sind die Herausforderungen im nächsten großen *Mario*-Game wieder kniffliger beziehungsweise die Belohnungen rarer? Dem wären wir, wie du, nicht abgeneigt, obwohl uns aber auch *Super Mario Odyssey* jede Menge Spaß bereitet hat.

RETRO

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich bin Patrick, ich habe euch schon mal geschrieben bezüglich der Sonderhefte, wisst ihr noch? Ich melde mich erneut mit einer Bitte bei euch, die diesmal die Retro-Rubrik betrifft. Ich finde euer Heft nämlich wirklich cool und auch die Retro-Artikel gefallen mir sehr gut. Könnt ihr im Retro-Bereich mal über *Power Rangers*- und *Yu-Gi-Oh!*-Spiele berichten, so wie ihr es in der Vergangenheit beispielsweise mit *Bomberman* getan habt? Es ist schon eine Weile her, dass ihr über *Power Rangers*- oder *Yu-Gi-Oh!*-Games berichtet habt, wäre das als Retro-Artikel machbar? Macht weiter so, ihr seid immer noch klasse! Bitte druckt meinen Brief und viele Grüße,

Patrick S.

N-ZONE: Grüß dich, Patrick! Vielen Dank für deinen Beitrag und ja, wir erinnern uns an dich. Grundsätzlich können wir im Retro-Bereich über die von dir gewünschten Serien berichten, das Ganze hat allerdings zwei Haken. Erstens sind *Power Rangers*- und *Yu-Gi-Oh!*-Spiele gleichermaßen Nischenthemen und daher für deutlich weniger Leser interessant als beispielsweise Titel bekannter Nintendo-Serien wie *Mario Kart* oder *The Legend of Zelda*. Zweitens geht die Qualität solcher Retro-Beiträge mit der Expertise des Autors einher und diese fehlt uns bei den von dir gewünschten Serien leider etwas. Soll heißen: In der Redaktion ist bei *Power Rangers* und *Yu-Gi-Oh!* niemand so wirklich bewandert. Das heißt natürlich nicht, dass es nicht doch mal Retro-Beiträge zu diesen Themen gibt, versprechen können und möchten wir dir zu diesem Zeitpunkt allerdings nichts. Halte einfach weiterhin die Augen offen, ja?

POKÉMON

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
in Ausgabe 01/2019 wurde ge-

Unser Leser Patrick S. ist großer Retro-Fan und möchte in der entsprechenden Rubrik der N-ZONE gerne Beiträge zu *Power Rangers* und *Yu-Gi-Oh!* lesen.

fragt, welche Einstellung wir zu *Pokemon: Let's Go, Pikachu!* & *Evoli!* haben. Ich persönlich finde die Spiele für Einsteiger und Gelegenheitsspieler optimal, was natürlich der Spieltiefe und der Story geschuldet ist. Da aber alle Features von vornherein bekannt waren, ist es auch nicht verwunderlich, dass sich altgediente Spieler auf den Schlips getreten fühlen. Aber wie soll man auch eine neue Generation von Pokémon-Trainern heranziehen, wenn man bei der alten Spielmechanik bleibt und nichts Neues ausprobiert? Jetzt mag der eine oder andere sagen, „früher war alles besser". Dem muss ich aus meiner Sicht widersprechen, denn auch das neue Fangsystem (welches ja weitestgehend aus *Pokémon Go* übernommen wurde) hat seine Reize und Tücken, bezogen auf Dynamik und Bewegung der Pokémon während des Fangens.

Klar ist auch, dass beim Aufbau von Fangketten geschlampt wurde. So wurde keine Fangkettenobergrenze eingebaut, was es ermöglicht, mit circa 50 gefangenen Chaneira ein Pokémon von Level 1 auf Level 100 zu trainieren. Dass sich die Erfahrungspunkte jetzt gleichmäßig verteilen, ohne einen EP-Teiler zu verwenden, ist zwar dem Fang- und Kampfsystem geschuldet, sollte aber beibehalten werden, denn nicht jeder kann drei bis vier Stunden am Tag für ein Spiel aufwenden, was mit dieser Version gut umgesetzt wurde. Was man sich hätte sparen können, sind die Alola-Pokémon, denn durch die ist es möglich, die Pokémon-Liga mit nur drei Taschenmonstern zu meistern, ohne sich großartig anstrengen zu müssen (Alola-Raichu, Alola-Vulnona und Glurak). Die Rückkämpfe hätten auch vielleicht in zwei bis drei Stufen gestaffelt werden sollen, sodass man eine richtige Herausforderung hat. Gleiches hätte ich mir für die Arenaleiter gewünscht, sowie einen Rückkampf mit Giovanni.

Was das Spiel ungemein leichter gemacht hat, ist die Tatsache, dass TMs mehrmals verwendet werden können, was zur Folge hat, dass man beim Lernen der Attacken nicht mehr genau überlegen muss, wem man die Attacke beibringt, so wie es in den Vorgängern und anderen aktuellen Spielen der Reihe nach wie vor gang und gäbe ist. Alles in einem ist es ein teilweise gelungener Versuch, Neues im Spielsystem zu implementieren. Ein paar Dinge sollte man noch mal überdenken (beispielsweise Kämpfe gegen andere Trainer und trainieren, vor allem Kampfketten), andere Aspekte sind gelungen (Grafik, Bonbons zur Stärkung der eigenen Pokémon, Erfahrungspunkte-Verteilung). Beim Fangsystem bin ich unentschlossen, was ich davon halten soll, würde aber eventuell zu einem Hybrid-System aus altem Kampfsystem und neuem Fangsystem tendieren, da man mit der Zeit gehen und nicht stehen bleiben sollte. Mein Resümee: *Pokémon* in der *Let's Go!*-Version ist ideal für Neulinge und Einsteiger sowie Gelegenheitsspieler. „Alte Hasen" sollten sich eher auf die kommende Version freuen und hoffen, dass Nintendo einige alte Mechaniken realisiert (zum Beispiel Zucht, einmalige Verwendung von TMs, eventuell das Fangsystem mit Neuerung), um wieder mehr an Spieltiefe zu gewinnen. Mit freundlichem Gruß,

Bernd

N-ZONE: Lieber Bernd, vielen Dank für deine ausführliche Reaktion auf unsere Kolumnen und deine Einschätzung zu den *Let's Go*-Spielen. Vieles, was du hier beschreibst, wurde ja auch schon in unserem Test aufgegriffen, sodass wir an dieser Stelle auf einen allzu ausufernden Kommentar zu deinem Beitrag verzichten möchten. Nur so viel: Wir sind schon sehr gespannt, wie die Entwickler die nächsten *Pokémon*-Editionen umsetzen, die ja dann „richtige" Hauptspiele werden sollen; insbesondere im Hinblick darauf, wie viele der von dir genannten Punkte dabei berücksichtigt werden.

MEHR POKÉMON

Hello again, liebes N-ZONE-Team! In der Ausgabe 01/2019 stieß ich auf die Kolumne bezüglich der beiden neuen *Pokémon*-Titel. Ich selbst bin kein allzu großer Fan der Taschenmonster. Zwar bin ich mit *Pokémon Rot/Blau/Gelb* aufgewachsen und habe den *Pokémon*-Hype von Anfang an miterlebt, jedoch sehe ich mich selbst eher als Gelegenheitstrainer. Nach langer Pause habe

Unsere Leser Bernd und Desty Nova haben auf mehrere unserer Kolumnen zu den *Pokémon: Let's Go!*-Spielen mit ausführlichen eigenen Beiträgen reagiert.

Wird sich die *Pokémon*-Fangemeinde durch die *Let's Go*-Spiele auf ähnliche Weise in Lager spalten wie bei *Resident Evil*? Dieser Frage geht Desty Nova nach.

ich erst mit *Pokémon Heartgold/Soulsilver* meinen Weg zurück in das *Pokémon*-Universum gefunden. Aber genug der Nostalgie. Eigentlich möchte ich hier ja meine Meinung zu dem viel diskutierten Thema kundtun, ob *Pokémon: Let's Go!* nun ein Verrat an altgedienten Pokémon-Fans sei.

Um es kurz zu machen: Nein. Meiner Meinung nach nicht und ich stimme Frau Staneker hier absolut zu, vor allem, was den vermeintlich viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad der neuen Titel angeht. Denn wie in der Kolumne bereits erwähnt, war *Pokémon* nie eine sonderlich fordernde Serie. Gleichzeitig stellt sich mir deswegen aber auch die Frage, ob man die Serie denn wirklich noch zugänglicher machen musste, als sie ohnehin schon ist. Dennoch empfinde ich Sympathie für alteingesessene *Pokémon*-Fans und kann ihre Sorge bezüglich der neuen Richtung zumindest nachvollziehen. Ich habe es selbst schon oft genug erlebt, dass eine Fan-Gemeinschaft gespalten wird, was meist nicht schön mit anzusehen ist. Eines der wohl bekanntesten Beispiele dafür dürfte die *Resident Evil*-Serie sein, die mit Teil 4 eine drastische neue Richtung einschlug, die mit Horror so ziemlich gar nichts mehr am Hut hatte. Gut, bei *Pokémon* scheint es nicht so ein drastischer Richtungswechsel zu sein, aber dennoch. Es wurde auch der Gatekeeping-Effekt kurz erwähnt, aber eben nur recht kurz und allgemein. Ja, viele alteingesessene *Pokémon*-Fans nehmen sich das Recht heraus, zu entscheiden, was denn nun ein „echtes" *Pokémon*-Spiel sei und was nicht. Auf der anderen Seite jedoch läuft man, wann immer eine neue Gruppe von Fans zu einer bereits existierenden Franchise hinzukommt, Gefahr, dass die neuen Fans sich ebenso als die Richter aufspielen. Auch das sieht man sehr gut an *Resident Evil*, einer Serie, deren Fanbase mittlerweile sogar schon in drei Lager gespalten ist – nämlich einerseits Fans des klassischen Horrors, Fans der actionlastigeren Teile mit nur wenig Horror und jetzt auch noch Fans des First-Person-Horrors. Die mit *Resident Evil 4* neu hinzugekommenen Fans sind auch nicht gerade scheu, die von ihnen bevorzugte Richtung als den „definitiven Stil" zu bezeichnen und reagieren gleichermaßen aggressiv auf sowohl die alteingesessenen Fans als auch auf die mit *Resident Evil 7* neu hinzugekommenen Fans des First-Person-Horrors.

Das ist nun einmal einfach die Gefahr, wann immer eine Serie versucht, sich neu zu definieren. Bei *Pokémon: Let's Go!* sehe ich allerdings noch keinen Anlass zur Sorge, zumal Nintendo ja auch bereits proklamierte, dass ein eher traditionelles *Pokémon*-Spiel schon 2019 erscheinen wird. Allgemein ist die *Pokémon*-Fanbase ja bekannt dafür, eine sehr leidenschaftliche zu sein, was nun einmal einfach verständlich ist, sprechen wir hier doch über eine Serie, deren Schwerpunkt stark auf Wettbewerb beruht. Zu behaupten, dass die beiden neuen Teile aber ein „Verrat an den Fans" seien, halte ich doch für etwas übertrieben. *Pokémon: Let's Go!* ist für mich nicht viel mehr als ein Spin-off, auch wenn es näher an der Formel der original Serie dran ist als jetzt zum Beispiel ein *Pokémon Snap*, oder *Pokémon Puzzle League*. Mit freundlichen Grüßen,

Desty Nova

N-ZONE: Grüß dich Desty und vielen lieben Dank für deinen ausführlichen und fundierten Beitrag zur Diskussion um die *Pokémon: Let's Go*-Spiele. Mittlerweile wurde ja von vielen Seiten schon sehr viel zu den Games gesagt und vor allem geschrieben und der Release ist nun auch schon ein paar Monate her. So langsam flacht das Thema also ab und gleichzeitig steigt die Akzeptanz, zumindest gefühlt, auch unter den zunächst erbosten Alt-Fans. Hoffen wir das Beste und vor allem, dass die Fangemeinschaft lieber zusammenhält statt auseinanderzubrechen wie bei *Resident Evil*. Denn damit ist wohl niemandem geholfen und am wenigsten den Spielen.

IST ER WIEDER DA?

Hallo N-ZONE-Redaktion,
mit Freude hab ich gelesen, dass der ehemalige Kollege Christoph Kraus im letzten Heft auch mit einem Test vertreten ist. Ist er denn nun wieder offiziell im Team oder hat er nur im Weihnachtsgeschäft ausgeholfen? Wünsche euch auf jeden Fall ein frohes neues Jahr und noch viel Erfolg mit der N-ZONE. Liebe Grüße,

Andreas

N-ZONE: Vielen Dank und dir auch ein gutes neues Jahr, Andreas! N-ZONE-Legende Christoph Kraus ist allerdings nicht in die Redaktion zurückgekehrt, er hat das Spiel nämlich auf eigenen Wunsch hin getestet, seine Mitarbeit beschränkt sich auf diesen einen Artikel. Aber vielleicht wird sich das in Zukunft auch mal wiederholen, das ist natürlich nicht ausgeschlossen. Also einfach weiterhin so aufmerksam die N-ZONE lesen wie bisher offensichtlich auch schon. ;-)

Der ehemalige N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus war im letzten Heft zwar mit einem Test vertreten, ist aber nicht in die Redaktion zurückgekehrt. Sorry, Andreas!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WER HAT METROID PRIME 4 AUF DEM GEWISSEN?

Die Schockmeldung kam unerwartet: Die Entwicklung von *Metroid Prime 4* wurde unter Retro neu gestartet. Was war da denn hinter den Kulissen los? Das besprechen wir dieses Mal.

JOHANNES: Nun, Lukas, diese Meldung war auch für uns wirklich überraschend, oder? Die Entwicklung von *Metroid Prime 4* wurde neu begonnen, da der Entwicklungsfortschritt nicht Nintendos Qualitätsstandards entsprach. Nun soll es Retro richten, denn die Entwicklung wurde in die Hände der *Metroid Prime 1-3*-Entwickler gegeben. Wer genau das Spiel (so enttäuschend) zuvor entwickelt hat, wissen wir nicht. Bandai Namco, so wurde ja öfters gemunkelt, soll es gewesen sein. Andere Gerüchte und Mutmaßugen sprechen davon, dass wohl mehrere Studios an *Metroid Prime 4* gearbeitet haben sollen. Angeblich, so sagen wiederum andere Gerüchte, hat Retro auf eigene Faust einen Prototyp des Spiels entwickelt, der Nintendo sehr überzeugt hat. Woran hat es denn nun gelegen? Was meinst du? Und was eben auch spannend ist: Wer hat es denn nun verbockt? Immerhin bedeutet der Neustart der Entwicklung, dass Fans gleich mehrere Jahre länger auf den Release von *Metroid Prime 4* warten müssen.

LUKAS: Woran hat es gelegen? Ja, das ist eine sehr gute Frage. Woran hat es denn gelegen? Ich nehme an, dass sich das ursprüngliche Team einfach übernommen hat. Wir wissen, dass es extra für die Entwicklung neu zusammengestellt wurde. Das ist eine Chance, neue und junge Talente zu etablieren, es besteht aber eben auch immer die Gefahr, dass der Mix nicht aufgeht; sei es aufgrund fehlender Erfahrung, oder weil man sich als bis dato Außenstehender zu weit von dem wegbegibt, was eine beliebte Serie einst ausmachte. Guck dir doch nur mal *Metroid: Other M* an. Ich persönlich mag das Teil ja, aber die meisten *Metroid*-Fans meiden es wie der Teufel das Weihwasser. Noch einmal so ein – nennen wir es „kontroverses" – Spiel abliefern? Das würde nicht nur *Metroid* an sich, sondern in diesem Fall eben auch der vielgeliebten *Prime*-Subserie möglicherweise irreperablen Schaden zufügen. Ich denke, irgendwann musste einfach der Stecker gezogen werden; sei es nun im Detail wegen des Retro-Prototyps oder nicht.

JOHANNES: Ich sehe es schon vor mir: In ein paar Jahren erscheint dann als exklusive und hochpreisige Netflix-Dokumentation die audiovisuelle Aufarbeitung des ganzen Dramas inklusive der Vorgänge hinter den Kulissen. Zumindest würde ich mir das wünschen. Wichtiger ist aber sicher die Tatsache, dass Nintendo hierbei Mut beweist, die bisherige Entwicklung (die ja sicher auch schon einiges gekostet hat) über den Haufen wirft und einfach neu anfängt. Und dann die wartenden Fans auch noch ehrlich informiert und sich zugleich aufrichtig entschuldigt, statt sie einfach im Regen stehen zu lassen. So viel Haltung findet man in der aktuellen Spielebranche leider viel zu selten, oder nicht?

LUKAS: Erst einmal: Ne Netflix-Aufarbeitung bezweifle ich, aber ich hoffe inständig, dass das Material aus der ersten Version des Spiels irgendwann ans Tageslicht kommt! Das ist einfach unfassbar spannend, was hier abläuft und definitiv ein Stück Videospielgeschichte in the Making. Was Nintendos Vorgehen angeht, stimme ich deiner Einschätzung zu. Ich finde es absolut lobenswert, dass der Mario-Konzern hier mit derart offenen Karten spielt. Auch strategisch ist das klug: Hätte man einfach das Spiel jahrelang nicht mehr erwähnt, wäre es irgendwann in der Belanglosigkeit verschwunden. Hätte man sich an irgendwelchen Ausreden versucht, wäre einem der Zorn der Fans sicher gewesen. So aber wissen alle darbenden Fans, woran sie sind und dass die Verschiebung zum Wohle des Spiels und der Serie notwendig war. Man sieht also, Ehrlichkeit zahlt sich aus!

JOHANNES: Obendrein hat Nintendo sehr viel Aufmerksamkeit dafür bekommen, nicht nur auf *Metroid Prime 4* bezogen, sondern das gesamte Unternehmen. Weil eben dieser Schritt heutzutage so ungewöhnlich ist. Vielleicht hat sich die Ehrlichkeit also auch tatsächlich finanziell ausgezahlt, weil dadurch ein paar mehr Switch- und 3DS-Spiele über die Ladentheken gingen.

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS PERSÖNLICHSTES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

AUSGABE 04/2019

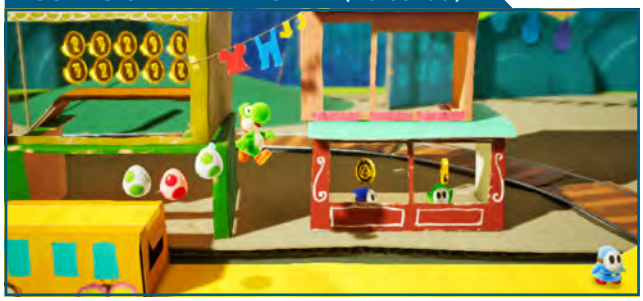
ab 20.03.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

FRÜHLINGSSPIELE (Vorschau)

In der nächsten Ausgabe beleuchten wir, auf welche Spiele ihr euch in den kommenden Monaten für Switch freuen könnt.

YOSHI'S CRAFTED WORLD (Vorschau)

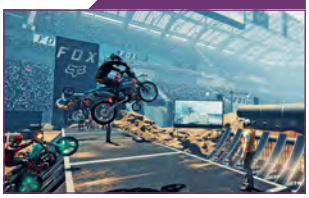


Wir hüpfen mit Yoshi durch die knuffige Bastelwelt in *Yoshi's Crafted World* und verraten euch unsere ausführlichen Eindrücke.

KIRBY UND DAS EXTRA … (Test)

… *magische Garn* ist – nach aktuellem Stand zumindest – Nintendos letztes Spiel für den 3DS. Ein guter Abschluss?

TRIALS RISING (Test)



Unglaubliche Geschicklichkeitsaufgaben und krasse Stunts – das und mehr verspricht *Trials Rising* für Switch.

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, David Benke, Ebru Cebeci, Thomas Denzinger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Katharina Pache, Sönke Siemens, Paula Sprödefeld, Cosima Staneker
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play4 veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

DAS TEST-MAGAZIN
FÜR DIGITALE UNTERHALTUNG

DAS BESTE AUS ALLEN TECHNIK-WELTEN:

Flat-TVs | Smartphones | Tablets | Notebooks | Digitalkameras | Video | HiFi

plus: **DIE COOLSTEN SPIELE** und **ALLE FILM-BLOCKBUSTER**

2 TOP-MOVIES AUF HEFT-DVD

Auch als Magazin-Variante ohne DVD für € 4,90

WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE

SFT bequem online bestellen:
shop.spielefilmetechnik.de

Oder einfach digital lesen:
epaper.spielefilmetechnik.de

ÜBER 200 MILLIONEN SPIELER WELTWEIT!

FORTNITE ZONE

NEU

INOFFIZIELL & UNABHÄNGIG

SIEBEN ARTWORK-POSTER

FORTNITE-ALTERNATIVEN

Planetside Arena, Ring of Elysium, Battlefield 5 Firestorm, CS Danger Zone & Co.

YOUTUBE & TWITCH

Die bekanntesten Fortnite-Streamer auf YouTube und Twitch

FORTNITE-GEAR IM TRESOR

Waffen und Gegenstände, ie Epic in den Tresor verchtet hat, weil sie zu rk waren.

NEU!

EXTRA:

2 XXL-POSTER

JETZT ÜBERALL IM HANDEL FÜR 3,99 EURO ERHÄLTLICH ODER EINFACH ONLINE BESTELLBAR UNTER: SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION

COMPUTEC MEDIA GROUP EDITION